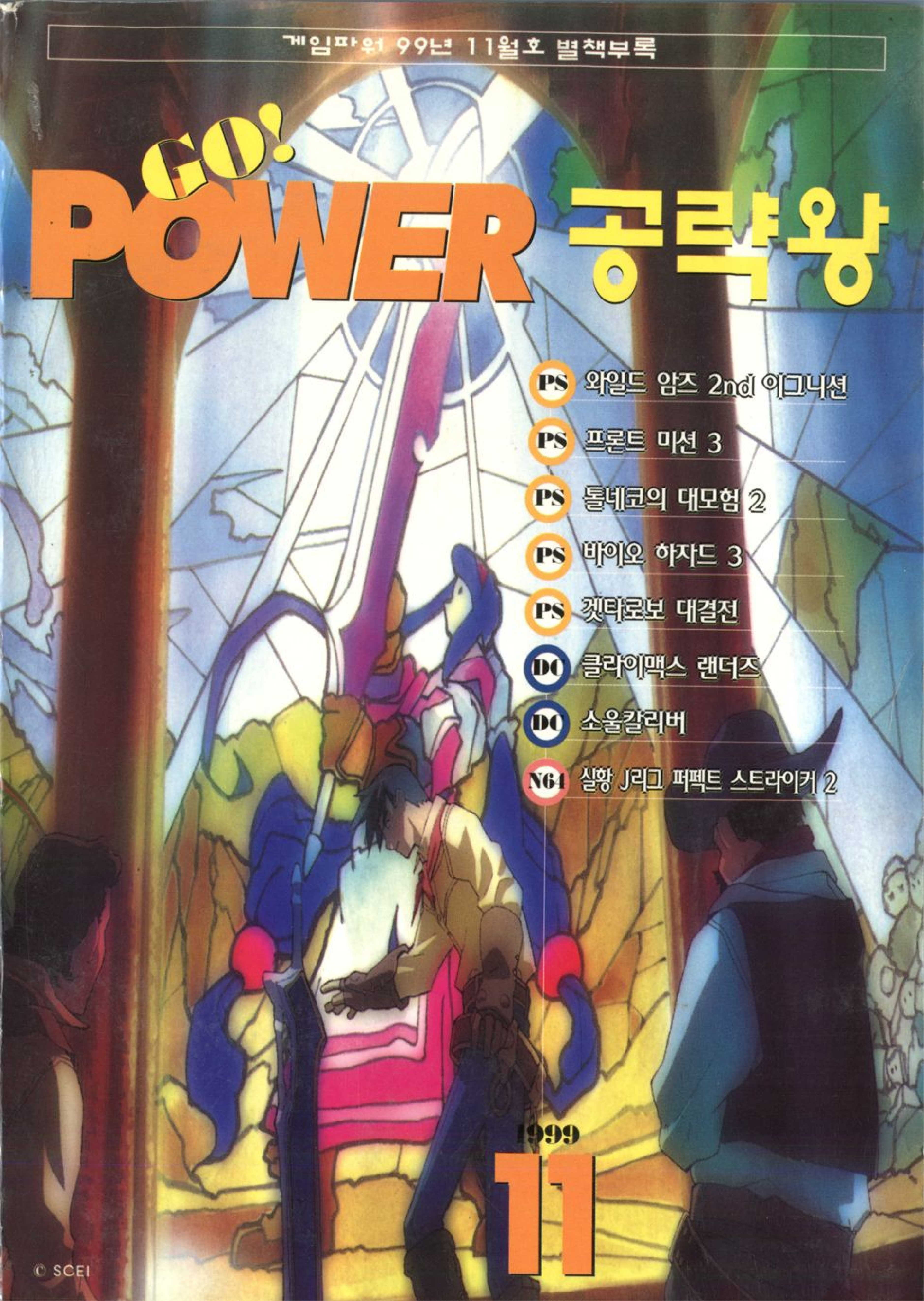


게임파워 99년 11월호 별책부록

GO! POWER 공략왕

- PS 와일드 암즈 2nd 이그니션
- PS 프론트 미션 3
- PS 톨네코의 대모험 2
- PS 바이오 하자드 3
- PS 겟타로보 대결전
- DC 클라이맥스 랜더즈
- DC 소울칼리버
- N64 실황 J리그 퍼펙트 스트라이커 2

1999

11



GAME POWER

11월호 별책부록







석세스 연애 매뉴얼

석세스 모드에서 중요한 포인트중 하나로 애인의 존재가 있다. 등장하는 여자 캐릭터 중에 마미, 쿠루미, 미야코, 아야노 4명은 플레이어의 애인이 될 가능성이 있으며, 일단 애인이 되면 파라미터에 주어지는 영향은 상당히 큰 것이다. 자기 스스로 판단해 보고 이상적인 선수를 육성하는데는 어느 여자와 사귀는 것이 좋은지 확실히 파악하고 있을 필요가 있다.

표의 보는 방법

상성	여자 캐릭터가 좋아하는 얼굴 타입, 이벤트의 결과가 좋다
호감도의 상하	여자 캐릭터에 따라 호감도의 상승법에 차이가 있다
선물 등	그 캐릭터에게 받을 수 있는 아이템을 픽업
포지션	그 캐릭터를 애인으로 할 수 있는 가능성이 큰 포지션



코자쿠라 쿠루미

멋있는 스트라이커를 좋아한다

상성	애인이전	애인	선물	포지션
긴머리	오르기 쉽다	내려가기 쉽다	신 축구, 황금의 포인트	포워드



오사나이 마미

근성도 좋고 귀여운 우등생이다

상성	애인이전	애인	선물	포지션
열혈	보통	보통	오리지널 CD	미드필더



쿠죠 미야코

언뜻 보기에는 화려하지만 사실은…?

상성	애인이전	애인	선물	포지션
어설픔	오르기 어렵다	잘 내려가지 않는다	트레이닝 머신	디펜더



오토나시 아야노

만날 확률이 낮은 숨겨진 캐릭터 존재

상성	애인이전	애인	선물	포지션
특별히 없다	변화 없다	표면적으로는 애인이 되지 않는다	아야노의 부적, 축구 세계 대백과	전부



간만의 일반 RPG

와일드 암즈 2nd IGNITION

PlayStation

제작사: 소니
장르: RPG
발매일: [illegible]월 2일
발매가: 6,[illegible]엔

그래픽	★★★
사운드	★★
스토리	★★
연출	★★★★
소장가치	★★★

후속작이 안 나올 것 같았던 소니의 RPG 「와일드 암즈」의 후속작이 드디어 등장하였다. 배경의 폴리곤화, 이등신 캐릭터의 포기, 6인 파티제 등등의 갖가지 변경점과 새로운 요소가 많이 추가 되었음에도 불구하고 전작의 분위기를 살림과 동시에 진부하지 않은 진행을 살리는 데에 성공하였다. 거기에다 요즈음 추세에 어울리지 않는 정통 일본식 RPG라는 점도 신선한 요소 중의 하나로 꼽힌다. 허나 퍼즐 자체의 난이도가 무지막지하게 높아서 공간 개념이 서있지 않은 사람이나 퍼즐에 약한 사람은 억울하게 막히는 경우가 너무 많다는 점은 역시 불만요소로 남는다.

조작방법

버튼	효과
방향키	캐릭터의 이동, 선택지의 선택, 각 항목의 선택
스타트	GOODS의 선택 화면을 부른다
□	서치, GOODS의 사용, 전투의 회피
△	메뉴 화면을 부른다, 항목의 설명 (헬프기능)
×	항목의 취소
○	항목의 결정, 대시 (누르고 있는 동안)
R1, L1	스테이터스 화면에서 캐릭터 단위의 이동
R2	캐릭터의 홀드(R2를 누른 상태에서 방향키를 누르면 이동하지 않고 방향만 바뀜)

와일드 암즈의 세계

이번에도 변함없이 무대가 되는 세계는 '팔가이아' 대륙이다. 또한 전작과 동일한 가디언(즉, 소환수)들과 새롭게 추가된 것들도 등장한다(스타의 그것이 아냐!). 하지만 단지 그뿐. 이름과 구성요소는 같지만 등장인물을 비롯한 모든 것에서 전작과의 연관성은 찾아 볼 수 없다. 어쨌든 팔가이아의 세계는 최근의 여느 판타지 세계와 마찬가지로 검술과 마법, 그리고 기계 문명이 공존하는 세계이다. 그러나 팔가이아에서는 마법이 미신적인 요소가 아닌 현대의 '과학'과 비슷한 개념으로 자리잡고 있는 점이 특징이다.



캐릭터 소개

그러면 이러한 팔가이아의 세계를 여행할 주인공들과 그를 둘러싼 동료들을 소개해 본다(상당히 많다…)



아슈레이 윈체스터

와일드 암즈 2(이하 'WA 2')의 주인공. 총사대의 일개 대원에 불과했지만 말라버린 유적에서의 활약으로 특수부대 ARMS의 대원으로 선발된다. 그러나 사고로 ARMS는 해체, '어빙'의 손에 의해 새롭게 탄생된 ARMS의 리더로서 활약하게 된다. 전설의 영웅을 동경하고 있으며 생각이 깊은 타입의 청년. 총사대의 대원인 만큼 총검을 사용하며(스콜…?) 모든 능력의 밸런스가 잘 맞아 떨어진다. 머리에서 발끝까지 이리 보고 저리봐도 확실한 주인공 타입의 캐릭터.

리루카 엘레니악

천재적 재능을 지닌 마법사,…인 언니를 가진 명랑한 소녀. 마법을 쓸 수 있는 '크레스트 소서리스'이며 이공간(異空間)에 갇힌 언니를 대신하여 ARMS에 입대한다. '언제나 웃는 얼굴'이 신조이며 어떠한 상황에서도 명랑함을 잃지 않는 긍정적인 사고 방식으로 팀의 무드메이커 역할을 톡톡히 해낸다. 마법공격이 주특기인데 마법에 대한 능력치는 낮은 편. 그러나 속도는 빠르다. 토막 엔딩에서의 모습이 아주 귀엽다.



블러드 에반스

슬레이하임이라는 나라의 전쟁에서 영웅으로 불렸던 인물이지만 상관의 전범(戰犯)죄를 뒤집어쓰고 사형 선고를 받는다. 하지만 이후 아슈레이 일행들에 의해 구출, 반강제적으로 ARMS에 참가한다. 전체적으로 어둡고 차가운 이미지의 소유자로 평범한 대사는 거의 말하지 않는다. 중화기와 완력을 앞세운 강력한 공격력과 방어력이 일품으로 전투에서의 활약은 다른 멤버들과 수준을 달리한다.





팀 라이밍리스

미디엄의 힘을 다룰 수 있는 신비한 능력을 지닌 소년. 바스카 마을에서 살고 있던 가디언 무녀(巫女)의 아들로서 '기둥'의 자질을 갖고 있다. 순수한 마음을 지니고 있으며 이 게임에서 찾아보기 힘든 미소년. '조어프리스트'라는 이상한 이름의 클래스를 지니고 있다. 전투에서는 가디언 마법으로 일행을 지원한다.



카논

'검의 성녀'의 피를 이어받은 여성. 자신의 혈통에 집착한 나머지 영웅에 어울리는 강함을 추구하여 몸을 전부 실루엣(의체-義體)으로 바꾸었다. '로드브레이저'의 힘을 가진 아슈레이의 목숨을 노리고 일행을 쫓지만 결국은 ARMS에 가담하게 된다. 전 캐릭터 통틀어 최고의 스피드를 자랑한다.

테러조직 '오데사'

강력국가체제를 앞세운 새로운 나라를 세우겠다고 일어선 정복계의 새로운 별들. ARMS와는 결과적으로 대립하게 된다. 가운데가 두목 빈스펠트, 좌측 상단부터 트로메어, 쥬데카, 안테노라, 카이나.



어빙

추종자들 말로는 "못하는 것이 없었다"고 하는 인물이지만 지금은 사고로 인하여 한쪽 다리를 쓸 수 없는 상태. 해체되었던 ARMS를 인수받아 재탄생시킨 장본인으로 참모적인 재능이 뛰어난 인물이다. 수많은 추종자들이 따를 만큼의 카리스마도 겸비한 인물. 사실은 '검의 성녀'의 혈통인 발레리아가의 후예로서 그 역시 영웅의 피에 집착하고 있었다(바보들…).





마리아벨

영겁의 세월을 살아가는 종족 '노블렛'. 그렇게 영구히 살아가는 인물이 바로 마리아벨이다. 과거 '검의 성녀' 아나스타시아와 함께 싸웠던 전적이 있으며 보통은 햇빛을 피하기 위해 이상한 곰인형(인가)을 입고 다닌다. 외모는 귀여운 어린 소녀이며 상당히 '깨는' 모습을 많이 보여주는 캐릭터이다. 특별히 강한 점은 없으며 전체적으로 평균적인 능력치를 보여주며 일반적인 진행으로는 동료로 사용할 수 없는 캐릭터이기도 하다.

전작과의 변경점들

전작과 비교해 시스템적으로 상당히 많은 변화가 있었던 WA 2. 그러면 무엇이 변했는지 차근차근 알아보기로 하자.

필드의 변화

「×랑디아」, 「×노기스」처럼 필드, 던전 할 것 없이 모두 3D 폴리곤으로 처리되어 보다 다양한 액션이 가능하다. 더욱이 GOODS라는 시스템으로 던전의 퍼즐을 풀어가는 WA 2에서는 폴리곤의 입체감을 이용, 다채로운 트랩이 설치되어 있어 더욱 극악해졌다.



▲ 그러나 필자는 폴리곤을 그다지 좋아하지 않는다

파티의 구성인원

전투에서는 여전히 3인 파티로 진행하게 되어 있지만 동행할 수 있는 사람 수는 6명으로 늘어났다. 참고로 전투에 나갈 수 있는 사람은 아슈레이, 리루카, 블러드, 팀, 카논, 마리아벨의 6인이다.



▲ 많다는 것만으로도 일단 안심이 된다

FP의 저축

전작에서는 무슨 짓을 해도 FP(포스포인트)는 축적되었지만 이번에는 일반공격과 HP데미지이외에는 FP를 모을 수 없다. 그러나 생각 외로 FP가 잘 모이는데다 항상 레벨과 같은 수준의 FP는 보유하고 있으므로 FP때문에 고생하는 일은 없을 듯.



▲ FP의 최대치는 100이다

전작에는 없던 점들

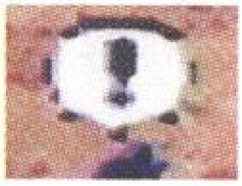
전작에는 아예 없었던 새로운 요소들은 무엇이 있는지 알아보기로 하자.

엔카운터 캔슬

우오오오~ 편리!!! 정말 편리한 요소로서 엔카운터(즉 일반 전투)를 회피할 수 있는 기능이다. 전투에 돌입하게 되면 그 전에 신호로 '!'마크가 나타나는데, 이 마크의 바탕이 적색일 경우에는 상대가 자신과 같은 레벨 또는 그 이상이거나 캐릭터의 핀치(1인만 전투), 기습이라는 의미이며, 흰색일 경우에는 자신보다 레벨이 낮다는 것을 의미한다. 이때 흰색의 경우, 마크가 나타난 지 1.5초 내에 □ 또는 ×버튼을 누르면 전투를 하지 않고 넘어갈 수 있다. WA 2에서의 경험치는 적의 레벨에 따라 차이가 상당하므로 전투를 회피할 수 있다면 싸우지 않는 것이 현명하다.



◀ 이 경우에는 어쩔 수 없지만



▶ 가볍게 한 번 눌러 주면 OK

서치 시스템

상당히 재미있는 요소로 WA 2의 필드로 나가보면 곧 느낄 수 있는 시스템이다. 일단 필드에 나서면 마을이고 던전이고 아무 것도 없다는 것을 알 수가 있다. 이때 □버튼을 누르면 캐릭터 주위로 탐색의 궤적이 표시되고 그 반경 내에서 서치를 실시한다. 마을이나 던전이 존재할 경우 곧 모습을 드러내게 되며 한 번 모습이 나타난 곳은 사라지지 않는다. 게다가 이것은 마을들을 찾아낼 뿐만 아니라 아이템도 찾아내므로 이동에는 무조건 서치를 눌러보는 습관을 몸에 익히자.



▲ 이런 식으로…



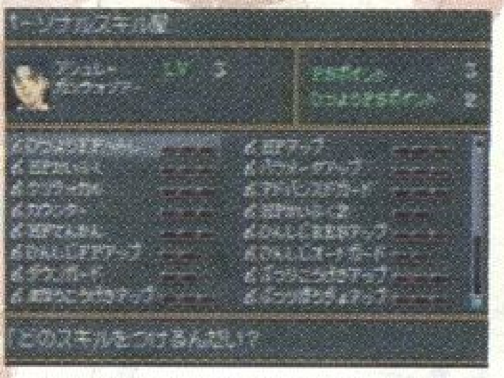
▲ 이렇게…



▲ 거러줘!! (비표준어이므로 산모와 어린이는 따라하지 마세요)

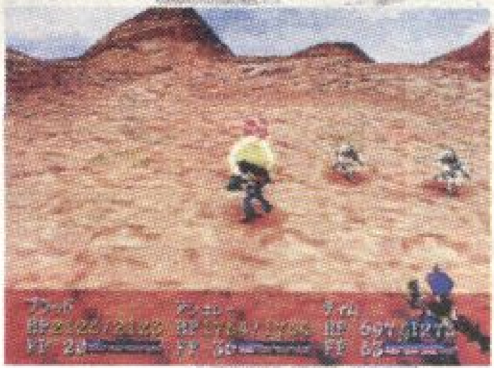
퍼스널 스킬

전투를 더욱 재미있게 해주는 새로운 시스템. 퍼스널 스킬은 전부 26종류가 있고 각기 레벨은 3까지 있다. 배우는 방법은 각 마을에 비치되어있는 퍼스널 스킬 상점(줄여서 P·S·S)에서 캐릭터가 지니고 있는 퍼스널 스킬 포인트(PS포인트-PSポイント)를 소비하여 배울 수 있다. PS포인트는 레벨이 오를 때마다 1씩 적립되므로 이론상으로는 100까지의 포인트를 모을 수 있으며 그 한도 내에서만 스킬을 배울 수 있다. 따라서 모든 스킬을 배울 수 있는 것이 아니므로 캐릭터마다 개성을 살린 스킬 선택이 요구된다. 스킬에 대한 정리는 뒤에 퍼스널 스킬표를 게재하도록 하겠다.



▲ 스킬마다 요구되는 PS포인트는 각기 다르다

전투의 방향



전투는 전작과 크게 다르지 않다. 리얼타임제의 전투도 아니어서 처음 접하는 사람들도 아주 편하게 적응할 수 있을 것이다. 전투는 다음과 같은 순서로 이루어진다.

전투의 준비 → 행동의 결정 → 속도 순서대로 행동 → 반복

전투의 준비

준비 단계에서는 다음과 같은 커맨드들이 사용된다.

싸운다-행동 결정 단계로 넘어간다.

도망간다-전투를 하지 않고 도망간다. 보스전에서는 사용할 수 없으며 항상 성공하지는 않는다.

오토배틀-CPU조작으로 전투를 자동으로 진행한다. 매뉴얼(マニュアル)은 수동조작이며 위의 것은 일반공격의 반복, 밑의 것은 FP소비 공격 중심의 싸움이 된다.

장비-일행의 장비품을 바꿀 수 있다.

폼-대열을 변경할 수 있다.

행동의 결정

결정이 끝나면 각 캐릭터의 속도 순서대로 행동이 이루어진다.

일반공격-각자의 기본 무기로 물리공격을 가한다

오리지널 파워-각 캐릭터의 고유 특수공격(ARM이나 크레스트소서)이나 포스 어빌리티를 사용한다. FP가 소모되며 이 공격으로는 FP를 채우는 것이 불가능하다.

아이템-현재 가지고 있는 아이템을 사용한다. 당연히 아이템에 따라 효과가 틀리다.

커스텀 커맨드-캐릭터가 장비하고 있는 미디엄에 담겨 있는 가디언의 힘을 사용한다. 가디언을 소환하는 것이 아니라 가디언 고유의 힘을 사용한다는 것에 주의! FP소모가 없으므로 효율적으로 사용한다면 상당한 도움이 된다.

방어-적의 물리공격에 대해 방어력을 높인다. 하지만 난이도 자체가 낮은 WA 2에서 얼마나 사용할는지….

전투의 효율을 추구하자!

●전 캐릭터 공통의 LV2 포스 어빌리티인 콤바인(コンバイン). 이것은 팀이 동료로 들어오고 나서 생기는 것으로 이 커맨드를 사용하여 미디엄에 담긴 가디언을 소환하는 것이 가능하다. 가디언은 각자의 고유의 속성을 지닌 공격을 가하며 전체공격 또는 전체회복의 능력을 지니고 있다. 또한 팀의 LV4 포스 어빌리티인 하이 콤바인(ハイ・コンバイン)은 더욱 강력한 소환 능력을 지니게 되는 기술이다.

●카논이 지니고 있는 개틀링(ガトリング)은 레벨이 나누어져 있는데 레벨이 대응되지 않으면 포스 어빌리티는 쓸 수 있어도 능력은 사용이 불가능하므로 주의하자.

●팀의 가디언 로어는 팀이 일반공격으로 상대를 쓰러뜨렸을 때 REST가 1깎이는 것을 이용, REST수치가 0이 된 마법만 사용할 수 있다.

●오리지널 파워와 포스 어빌리티는 일정량의 FP가 모여야 사용이 가능하지만 FP를 소비하는 것은 포스 어빌리티 뿐으로 오리지널 파워는 FP를 소모하지는 않는다. 기억해 둘 것.

●아슈레이와 블러드의 암(アーム)이나 리루카의 크레스트소서(クレストソーサー)는 마을에 있는 상점에서 향상이 가능하다(물론 그에 따른 대금은 필요하다). 그들의 개조 방식에 대하여 알아보도록 하자.

크레스트소서

길게 썼지만 간단하게 말하면 마법을 의미하는 것으로 리루카 등의 캐릭터가 사용가능하다. 크레스트소서의 작성은 대표가 되는 4개의 문장을 중심으로 각 문장의 조합에 의하여 전부 16가지의 속성을 지닌 마법을 만들 수 있다. 단, 아무 때나 마법을 만들 수 있는 것은 아니며 크레스트그래프(クレストグラフ)나 크레스트캡슐(クレストカプセル)이 있어야 조합이 가능하다. 또한 크레스트그래프 중에는 조금 특별한 것들도 존재한다. 위력을 1.5배로 만든다거나 공격을 그룹화 한다거나 소비 FP를 줄인다거나 하는 특수한 능력이 마법에 부가되는데 이들 역시 던전을 돌아다니며 찾아내야 한다. 상점에서는 이외에도 만들어진 크레스트소서의 분해, 크레스트소서의 리네임이 가능하며 4개의 문장과 조합표는 다음과 같다.

지오
땅의 문장. 수호와 창조를 의미한다.

프레이
불의 문장. 공격과 파괴를 상징한다.

윙
바람의 문장. 운동과 민첩을 상징한다.

뮤즈
물의 문장. 회복과 조화를 의미한다.

크레스트소서 조합표(LV1)

속성\속성	지오	프레이
지오	브레이크 땅속성 공격	실드 물리방어력 상승
프레이	프로텍트 마법방어력 상승	프레임 불속성 공격
윙	모닝콜 수면상태방지 · 회복	매직웨폰 물리공격력 상승
뮤즈	리바이브 소생	리플렉트 마법반사

속성\속성	윙	뮤즈
지오	에어스크린 회피율 상승	힐 체력회복
프레이	스파크 번개속성 공격	디스펠 마법효과 해제
윙	볼텍 바람속성 공격	프리즈 얼음속성 공격
뮤즈	퀵 반응치 상승	아쿠아 물속성 공격

암(ARM)

아슈레이나 블러드는 무기를 사용한 강력한 특수공격을 특기로 한다. 이들의 무기는 개조를 통하여 더 좋은 효과를 낼 수가 있다. 개조는 무기의 공격력, 명중률, 탄알수의 3가지에 한정되며 셋 중 어느 하나를 개조하면 무기의 레벨이 1상승한다. 레벨은 10이 한계이기 때문에 평균적으로 개조를 할 것인가 어느 한 쪽을 몰아서 개조할 것인가를 잘 선택할 것.

메인 메뉴화면의 설명



기본적인 사항은 여타 RPG게임과 별반 다를 것이 없으므로 많은 설명은 생략한다.

아이템

아이템의 사용과 정리 등을 할 수 있다.

장비

무기 및 방어구를 장비할 수 있는 메뉴. 장비가 가능한 것은 전부 5가지로 나누어진다.

WEAPON - 무기의 장비
GEAR - 액세서리의 장비
BODY - 갑옷이나 옷의 장비
HEAD - 모자나 헬멧 등의 장비
GURAD - 가디언의 장비

오토

전투시의 오토 배틀 커맨드와 동일하다.

폼

대열을 바꿀 수 있다. 전열의 3인이 전투에 참가하는 멤버가 된다.

스테이터스

캐릭터의 현재 상태와 능력치를 점검할 수 있다. 좌우방향키로 능력치의 전환, LR버튼으로 캐릭터의 변환이 가능하다

STR - 힘: 캐릭터 본래의 힘을 나타냄. 공격력에 영향
VIT - 체력: 캐릭터 본래의 체력을 나타냄. HP에 영향
SOR - 마력: 캐릭터 본래의 마력을 나타냄. 마법공격력 영향
RES - 민첩성: 캐릭터 본래의 속도를 나타냄. 공격 순번과 회피율 영향
ATP - 공격: 현재 공격력을 나타냄
DEF - 방어력: 현재 방어력을 나타냄
MGR - 저항력: 현재 마법 방어력을 나타냄
PRY - 회피력: 현재 회피력을 나타냄
LCK - 운: 현재 캐릭터의 운을 나타냄

통신

처음에는 없으며 어빙에게 통신기를 받으면 생기는 메뉴이다. 어빙이나 그의 오퍼레이터인 케이트나 에이미에게 통신을 걸 수 있다. 통신의 내용은 미션의 지령에서부터 잡담에 이르기까지 다양하다. 필드화면에서 '삐' 소리가 나면 통신이 들어와 있다는 의미이므로 꼭 받도록.

앨범

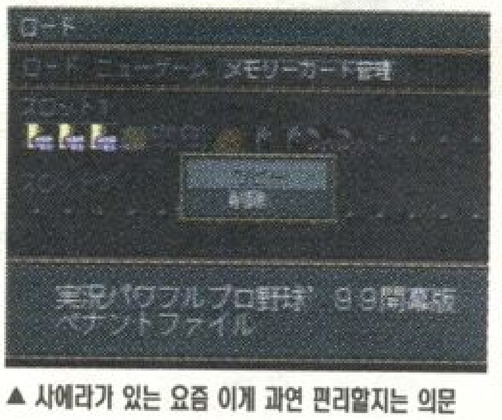
특정한 교환권으로 얻는 앨범은 자신이 싸웠던 상대의 정보를 일러스트와 함께 카드에 담아 보관하는 기능을 가지고 있다. 상대의 HP와 주는 돈, 속성과 얻을 수 있는 아이템까지 상세히 기록되어 있으므로 전술상으로나 컬렉션용으로나 가치는 충분히 있다. 앨범이 생긴 이후로는 전투 마크가 녹색으로 나타나는 경우가 생기는데 이것은 앨범에 기록되지 않은 적이 등장한 것을 의미한다.

시스템

정말 '각종' 설정이 가능한 메뉴로서 전부 그대로 두어도 게임의 진행에는 아무런 지장이 없는 메뉴이다. 단, 가장 마지막에 있는 로드(ロード)를 이용하면 언제 어디서나 로드가 가능하다.

파일의 관리와 게임오버

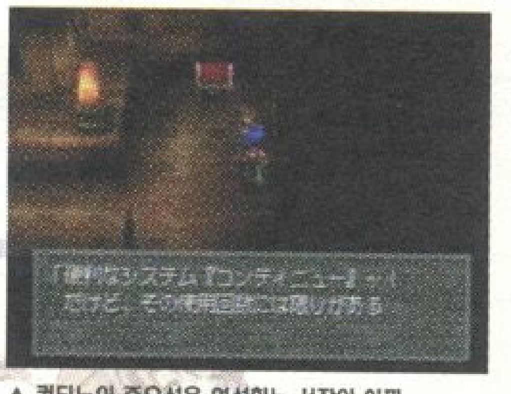
게임 자체의 로드는 게임 중 어느 곳에서나 가능하다. 단, 게임의 세이브는 세이브 서비스(セーブサービス)를 이용하거나 세이브 포인트를 이용하지 않으면 불가능하도록 되어있다.



▲ 사에라가 있는 요즘 이게 과연 편리할지는 의문

이번에도 전작과 마찬가지로 메모리 카드 관리 기능을 지원하고 있어 본체의 기능처럼 파일의 복사와 삭제가 가능하다.

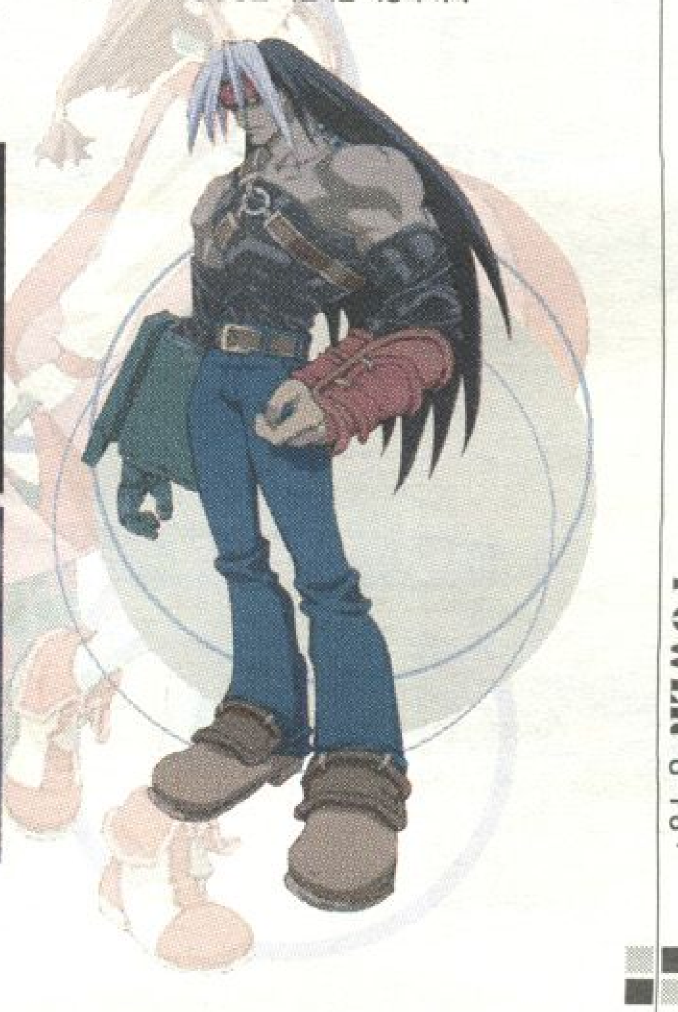
게임오버는 당연히 캐릭터들이 전멸할 경우이며 아이템 1기밀코인(1ギミルコイン)이 있다면 컨티뉴가 가능하다. 컨티뉴는 그 전투의 가장 처음부터 게임을 다시 하게 해주는 기능으로 1기밀코인이 많을수록 컨티뉴 회수는 늘어난다.



▲ 컨티뉴의 중요성을 역설하는 서장의 아찌



▲ 세이브는 이 두 군데에서만 가능하다



각종 표 일람

크레스트소서－리루카

이름	효과	FP	대상
브레이크(ブレイク)	땅속성 공격	12	적 하나
하이브레이크(ハイ・ブレイク)	땅속성 공격	50	적 하나
실드(シールド)	물리방어력 상승	8	아군 하나
아머다운(アーマーダウン)	물리방어력 하강	70	적 그룹
에어스크린(エアスクリーン)	회피율 상승	8	아군 하나
필드(フィールド)	모든 속성데미지 반감	10	적 단체
힐(ヒール)	체력 회복	5	아군 하나
하이 · 힐(ハイ・ヒール)	체력 중회복	55	아군 하나
프로텍트(プロテクト)	마법방어력 상승	8	아군 하나
레지스트다운(レジストダウン)	마법방어력 하강	70	적 그룹
프레임(フレイム)	불속성 공격	12	적 하나
하이 · 프레임(ハイ・フレイム)	불속성 공격	50	적 하나
스파크(スパーク)	전기속성 공격	12	적 하나
하이 · 스파크(ハイ・スパーク)	전기속성 공격	50	적 하나
디스펠(ディスペル)	마법효과 해제	12	적 하나
제바(ゼーバー)	무속성 공격	40	적 하나
모닝콜(モーニングコール)	잠 상태방지 · 회복	10	아군 하나
리스토어(レストア)	모든 상태이상을 회복	9	아군 하나
매직웨폰(マジックウェポン)	물리공격력 상승	22	아군 하나
하이퍼웨폰(ハイパーウェポン)	물리공격력 상승	70	아군 하나
볼텍(ヴォルテック)	바람속성 공격	12	적 하나
하이 · 볼텍(ハイ・ヴォルテック)	바람속성 공격	50	적 하나
프리즈(フリーズ)	얼음속성 공격	12	적 하나
하이 · 프리즈(ハイ・フリーズ)	얼음속성 공격	50	적 하나
리바이브(リヴァイブ)	전투불능 회복	10	아군 하나
하이 · 리바이브(ハイ・リヴァイブ)	전투불능 완전회복	60	아군 하나
리플렉트(リフレクト)	마법반사	65	아군 하나
마이트바디(マイトボディ)	파라미터 상승과 자동전투	5	아군 하나
퀵(クイック)	반응치 상승	15	아군 하나
슬로우다운(スロウダウン)	반응치 하강	70	적 그룹
아쿠아(アクア)	물속성 공격	12	적 하나
하이 · 아쿠아(ハイ・アクア)	물속성 공격	50	적 하나

ARMS(바이아넷－バイアネット)－아슈레이

이름	효과	기본 탄알
샷웨폰(ショットウェポン)	적 하나에게 공격	7
멀티블러스트(マルチブラスト)	적 그룹에게 공격	5
볼트패닝(ボルトファニング)	적 하나에게 공격	5
데드오어얼라이브(デッドオアアライブ)	적 하나에게 공격 · 일정확률 즉사	5
쇼크슬라이더(ショックスライダー)	적 그룹에게 땅속성 공격	3
팬텀팽(ファントムファング)	적 하나에게 공격	3
블러스터길티(ブラスターギルティ)	적 전체에게 공격	3

ARMS(헤비암－ヘヴィアーム)－블러드

이름	효과	기본 탄알
리볼버캐논(リボルバーキャノン)	적 하나에게 공격	6
크래커레이브(クラッカーレイブ)	적 그룹에게 공격	5
ABM프레데터(ABMプレデター)	적 전체에게 랜덤 공격	4
펄스크래스터(パルスクラスター)	적 전체에게 공격	5
리니어레일캐논(リニアレールキャノン)	적 하나에게 초강력 공격	1
스커드런처(スカッドランチャー)	적 하나에게 공격	4
마르두크게이즈(マルドゥークゲイズ)	적 그룹에게 빛속성 공격	3

가디언 로어(ガーディアンロア)-팀

이름	효과	FP	대상
퍼스트에이드(ファーストエイド)	HP회복	24	아군 전체
턴언데드(ターンアンデッド)	언데드 계열의 적을 일격사 시킴	4	적 하나
록볼트(ロックボルト)	땅속성 공격	12	적 하나
그라비톤(グラビトン)	땅속성 공격	50	적 그룹
워터건(ウォーターガン)	물속성 공격	12	적 하나
딥서브머지(ディープサブマージ)	물속성 공격	50	적 그룹
레드뷰트(レッドビュート)	불속성 공격	12	적 하나
네이팜프레아(ナパームフレア)	불속성 공격	50	적 그룹
소닉크로(ソニッククロー)	바람속성 공격	12	적 하나
템페스트엣지(テンペストエッジ)	바람속성 공격	50	적 그룹
라이트닝(ライトニング)	전기속성 공격	12	적 하나
플라즈마버스트(プラズマバースト)	전기속성 공격	50	적 그룹
블랙게이트(ブラックゲート)	어둠속성 공격	12	적 하나
다크네뷰라(ダークネビュラ)	어둠속성 공격	50	적 그룹
아이스빔(アイスビーム)	얼음속성 공격	12	적 하나
악틱(アークティック)	얼음속성 공격	50	적 그룹
알카나13(アルカナ13)	적 일격사	20	적 하나
타나토스보더(タナトスボーダー)	일격사 공격 방지	12	아군 전체
애로플래시(アローフラッシュ)	빛속성 공격	12	적 하나
노바스트림(ノヴァストリーム)	빛속성 공격	50	적 그룹
저지먼트데이(ジャッジメントデイ)	무속성 공격	99	적 전체
브레이브랜서(ブレイブランサー)	무속성 공격	80	적 하나
풀리페어(フルリペア)	HP완전회복	50	아군 하나

퍼스널 스킬(PS포인트는 레벨 1당 필요 포인트를 의미함)

이름	효과	PS포인트
필요FP깎기(ひつようFPへらし)	레벨 1당 소비 FP -1	2
HP업(HPアップ)	레벨업 시에 HP증가율 상승	3
HP회복(HPかいふく)	포스레벨업 할 때마다 HP회복	4
파라미터업(パラメータアップ)	포스레벨업 할 때마다 능력 상승	4
크리티컬(クリティカル)	크리티컬 발동률 상승	2
어드밴스드가드(アドバンストガード)	어드밴스드가드 발동률 상승	2
카운터(カウンター)	카운터 발동률 상승	2
HP회복2(HPかいふく2)	레벨업 시에 HP회복	1
HP전환(HPてんかん)	배틀 종료시의 FP를 HP로 바꾸어 회복	3
빈사시 RES업(ひんしじRESアップ)	빈사상태가 되면 민첩성 상승	2
빈사시 FP업(ひんしじFPアップ)	빈사상태가 되면 FP 상승	2
빈사시 오토가드(ひんしじオートガード)	빈사상태가 되면 방어	1
다운가드(ダウンガード)	일격사 공격에의 내성 상승	2
물리공격업(ぶつりこうげきアップ)	물리공격시에 주는 데미지 상승	4
마법공격업(まほうこうげきアップ)	마법공격시에 주는 데미지 상승	3
물리방어업(ぶつりぼうぎょアップ)	물리공격으로 받는 데미지 감소	4
마법방어업(まほうぼうぎょアップ)	마법공격으로 받는 데미지 감소	3
독·맹독(どく·もうどく)	독·맹독상태에 대한 내성 상승	1
병(びょうき)	병상태에 대한 내성 상승	1
망각(ぼうきゃく)	망각상태에 대한 내성 상승	1
능력봉인(のうりょくふういん)	능력봉인상태에 대한 내성 상승	1
다운하테드(ダウンハーテッド)	다운하테드상태에 대한 내성 상승	1
혼란(こんらん)	혼란상태에 대한 내성 상승	1
나이트메어·슬립(ナイトメア·スリープ)	나이트메어·슬립상태에 대한 내성 상승	1
패러라이즈(パラライズ)	패러라이즈상태에 대한 내성 상승	1
석화(せきか)	석화상태에 대한 내성 상승	1

캐릭터 GOODS

이름	효과	사용 캐릭터
드로우나이프(スローナイフ)	나이프를 던져서 대상물을 맞춘다	아슈레이
트레이저 콜(トレージャコール)	화면 내의 아이템의 위치를 찾아낸다	아슈레이
포토스피어(フォトスフイア)	조명탄으로 어두운 화면을 밝게 한다	아슈레이
킥부츠(キックブーツ)	발로 대상물을 가격한다	블러드
봄(ボム)	폭탄으로 대상물을 폭파한다	블러드
어스셰이커(アースシェイカー)	화면 내의 모든 대상물에게 충격을 준다	블러드
파이어로드(ファイアロッド)	불의 구슬을 전방으로 발사	리루카
프리즈로드(フリーズロッド)	냉기 구슬을 전방으로 발사	리루카
체인지로드(チェンジロッド)	거대한 젬을 블록으로 바꾼다(역도 가능)	리루카
푸카(プーカ)	아정령(亞精靈) 푸카로 먼 곳을 조사한다	팀
에이리얼바레트(エアリアルバレット)	기류를 모아 강하게 쏘아낸다	팀
미스트클록(ミストクローク)	1칸 정도의 거리를 공중(장애물 통과)이동	팀
와이어후크(ワイヤーフック)	특정 물체를 맞추어 줄을 통해 이동	카논
롤러대시(ローラーダッシュ)	직선방향으로 피해 블록 무시 대시	카논
점프슈즈(ジャンプシューズ)	1칸 제자리 점프(특정 장소에서는 슈퍼점프)	카논





아이템

이름	효과	대상
텔레포트오브(テレポートオーブ)	타운사이를 워프	-
텔레포트젬(テレポートジェム)	타운사이를 워프	-
힐베리(ヒールベリー)	HP 500회복	아군 하나
포션베리(ポーションベリー)	HP 2000회복	아군 하나
미라클베리(ミラクルベリー)	HP 완전회복	아군 하나
리바이브후르츠(リヴァイブフルーツ)	전투 불능 회복	아군 하나
풀리바이브(フルリヴァイブ)	전투 불능 완전 회복	아군 하나
미니캐롯(ミニキャロット)	포스 레벨 1상승	아군 하나
포스캐롯(フォースキャロット)	포스 레벨 4상승	아군 하나
바렛트 차지(バレットチャージ)	탄알 전부 회복	아군 하나
럭키카드(ラッキーカード)	전투 승리시 경험치&돈 2배	아군 전체
안티도트(アンチドーテ)	독상태 회복	아군 하나
위치메디신(ウイッチメディシン)	병상태 회복	아군 하나
바이올렛로즈(バイオレットローズ)	능력봉인상태 회복	아군 하나
장난감망치(おもちゃのハンマー)	망각상태 회복	아군 하나
건강도토리(げんきドングリ)	다운하테드상태 회복	아군 하나
평온의 풍차(やすらぎのかざぐるま)	혼란상태 회복	아군 하나
카파연고(カッパのなんこう)	패러라이즈상태 회복	아군 하나
스톤클렌저(ストーンクレンザー)	석화상태 회복	아군 하나
선초알님(せんそうアルニム)	모든 상태이상 회복	아군 하나
암브로시아(アンブロシア)	상태이상 & HP 완전회복	아군 하나
작은꽃(ちいさいはな)	운이 1단계 상승	아군 하나
듀플리게이터(デュプリゲイター)	마법으로 잠긴 문이나 상자들을 연다	마법 대상물
완력애플(わんりょくアップル)	STR 상승	아군 하나
체력애플(たいりょくアップル)	VIT 상승	아군 하나
마력애플(まりょくアップル)	SOR 상승	아군 하나
반응애플(はんのうアップル)	RES 상승	아군 하나
1기밀코인(1ギミルコイン)	컨티뉴 +1회	-

무기

이름	공격력	장비 캐릭터
롱혼(ロングホーン)	8	아슈레이
라이노스슈터(ライノスシューター)	11	아슈레이
라이어트・람(ラリアット・ラム)	16	아슈레이
그레이하운드(グレイハウンド)	23	아슈레이
레이드블러스터(レイドブラスター)	32	아슈레이
듀얼슈터(デュアルシューター)	43	아슈레이
스나이퍼샤크(スナイパーシャーク)	56	아슈레이
디・바이슨(ディ・バイソン)	71	아슈레이
소닉버스트(ソニックバースト)	88	아슈레이
아이언피스트(アイアンフィスト)	10	블러드
해머너클(ハンマーナックル)	13	블러드
드랭커(ドランカー)	19	블러드
너클히트(ナックルヒート)	28	블러드
크라이시스암(クライシスアーム)	38	블러드
밀러쥬핸드(ミラージュハンド)	52	블러드
크리티컬어퍼(クリティカルアッパー)	106	블러드
사우전드너클(サウザンドナックル)	128	블러드
기가틱피스트(ギガテックフィスト)	154	블러드
매직엄브렐러(マジックアンブレラ)	6	리루카
플라워엄브렐러(フラワーアンブレラ)	8	리루카
픽시파라솔(ピクシーパラソル)	11	리루카
라운드쿠키(ラウンドクッキー)	16	리루카
페어리파라솔(フェアリーパラソル)	22	리루카
엘빈파라솔(エルヴィンパラソル)	31	리루카
제라니움(ゼラニウム)	39	리루카
디어리엄브렐러(ディアリーアンブレラ)	50	리루카
레인보우파라솔(レインボーパラソル)	62	리루카
푸르보카르보바루보(ブルボカルボバルボ)	90	리루카
매지컬스탭(マジカルスタッフ)	17	팀
드림완드(ドリームワンド)	21	팀
룬스탭(ルーンスタッフ)	30	팀
소서완드(ソーサーワンド)	39	팀
크레스트완드(クレストワンド)	51	팀
홀리스탭(ホーリースタッフ)	72	팀
포춘스탭(フォーチュンスタッフ)	90	팀
바젤라드(バゼラード)	40	카논
매인거슈(マインゴーシュ)	63	카논
크리스탈엣지(クリスタルエッジ)	77	카논
패리쉬나이프(ペリシュナイフ)	92	카논

액세서리(GEAR)

이름	효과
미상카(ミサンカ)	운이 1단계 상승
하트리프(ハートリーフ)	다운하테드 무효
은의 하프(ぎんのたてごと)	능력봉인 무효
블루브레스릿(ブルーブレスレット)	패러라이즈 무효
거울방패(かがみのたて)	석화 무효
하시바미의 가지(ハシバミのえだ)	병 무효
클리어차임(クリアチャイム)	혼란 무효
물의 링(みずのリング)	일반공격에 물속성 추가
불의 링(ほのおのリング)	일반공격에 불속성 추가
바람의 링(かぜのリング)	일반공격에 바람속성 추가
번개의 링(いなずまのリング)	일반공격에 번개속성 추가
빛의 링(ひかりのリング)	일반공격에 빛속성 추가
어둠의 링(やみのリング)	일반공격에 어둠속성 추가
얼음의 링(こおりのリング)	일반공격에 얼음속성 추가
대지의 링(だいちのリング)	일반공격에 땅속성 추가
반브레이스(ヴァンブレイス)	물리방어력 증폭
레더글러브(レザーグラブ)	물리방어력 증폭
리플렉스(リフレックス)	물리방어력 증폭
돈지갑(がまぐち)	1/3확률로 돈 2배 획득
타리스만(タリスマン)	전투 1턴과 걸음 1보마다 HP회복
염소인형(やぎのぬいぐるみ)	전투불능 1회 자동회복
인비지블망토(インビジブルマント)	취소시간 연장
엘븐부츠(エルヴンブーツ)	1/3확률로 선제공격
시크릿사인(シークレットサイン)	마력증폭
엘더레코드(エルダーレコード)	마력증폭
홀리그레일(ホーリーグレイル)	일격사 무효
풍향계(かざみどり)	기습과 캐릭터 핀치 100%방지

미디엄

이름	커스텀 커맨드와 효과	상승 능력치
그루제프(グルジェフ)	디펜더(ディフェンダー)-물리공격으로부터 아군 보호	VIT・DEF
무아・갈드(ムア・ガルド)	스매시히트(スマッシュヒット)-강공격	STR・ATP
시톨다크(シトゥルダーク)	애너라이즈(アナライズ)-적의 상태 조사	SOR・MGR
펜가론(フェンガロン)	픽포켓(ピックポケット)-적의 아이템을 훔친다	RES・PRY
오드류크(オードリューク)	딕아웃(ディグアウト)-아이템을 발견한다	VIT・SOR・DFP・MGR
나・사크스(ヌア・シャックス)	에이밍(エイミング)-명중률 상승	RES・PRY
알스레이트(アルスレート)	파워차지(パワーチャージ)-다음 턴에 공격력 상승	STR・ATP
레이테어・소크(レイテア・ソーク)	카운터어택(カウンターアタック)-적에게 받은 데미지를 되돌린다	SOR・RES・MGR・PRY
스테어・로우(ステア・ロウ)	샷아이템(ショットアイテム)-특정 아이템을 이용한 던지기 공격	STR・VIT・ATP・DFP
기・라무토스(ギイ・ラムトス)	하이드인섀도우(ハイドインシャドウ)-적의 목표가 되지 않는다	SOR・MGR
제파(ゼファー)	포스차지(フォースチャージ)-포스 레벨을 올린다	전 능력치
저스틴(ジャスティーン)	브랜치잽(ブランチザップ)-통상공격을 전체화	SOR・MGR이외의 능력치
러프티나(ラフティーナ)	인비지블(インビジブル)-무적상태가 된다	전 능력치
차파팡가(チャパパンガ)	랜더마이저(ランダマイザー)-오리지널 파워를 랜덤으로 발동시킨다	전 능력차+운

방어구

이름	방어력(마법방어력)	장비 캐릭터
데님자켓(デニムジャケット)	-	아슈레이
하드점퍼(ハードジャンパー)	2	아슈레이
티탄자켓(チタンジャケット)	12	아슈레이
가드자켓(ガードジャケット)	16	아슈레이
체인점퍼(チェーンジャンパー)	19	아슈레이
메탈자켓(メタルジャケット)	27	아슈레이
바운티가드(バウンティガード)	36	아슈레이
실드자켓(シールドジャケット)	46	아슈레이
크로스점퍼(クロスジャンパー)	57	아슈레이
아미베스트(アーミーベスト)	-	블러드
티탄플레이트(チタンプレート)	3	블러드
트라베라베스트(トラベラーベスト)	7	블러드
서바이벌베스트(サバイバーベスト)	15	블러드
메탈플레이트(メタルプレート)	23	블러드
펠디넌트(フェルディナント)	33	블러드
베스트오브베스트(ベストオブベスト)	69	블러드
엠블렘플레이트(エンブレムプレート)	83	블러드
크롬웰(クロムウェル)	99	블러드
프리즈케이프(ブリーズケープ)	-	리루카
메이지로브(メイジローブ)	1(3)	
미스트브레저(ミストブレザー)	4(5)	리루카
아메지스트비스체(アメジストビスチェ)	8(8)	리루카
실키로브(シルキィローブ)	13(11)	리루카
프로텍트케이프(プロテクトケープ)	19(12)	리루카
메이가스로브(メイガスローブ)	25(14)	리루카
사파이어비스체(サファイアビスチェ)	32(18)	리루카
샤이닝케이프(シャイニングケープ)	40(21)	리루카
밀러쥬브레저(ミラージュブレザー)	57(29)	리루카
에스닉판쵸(エスニックポンチョ)	-	팀
데저트판쵸(デザートポンチョ)	5(4)	팀
러블리볼레로(ラブリーボレロ)	11(7)	팀
선셋판쵸(サンセットポンチョ)	17(9)	팀
블루윈드(ブルーウインド)	24(18)	팀
세이프티볼레로(セーフティボレロ)	32(35)	팀
쉘윈드(シェルウインド)	49(41)	팀
브레스트메일(ブレストメイル)	-	카논
라메라(ラメラ)	18	카논
화이트체스트(ホワイトチェスト)	-	카논
가드큐이러스(ガードキュイラス)	42	카논



스토리 공략

WA 2의 스토리는 아슈레이, 블러드, 리루카의 3인의 프롤로그에 해당하는 서장을 진행한 후에 본편으로 접어드는 형식을 취하고 있다. 서장을 플레이하는 순서는 어떻게 해도 관계가 없으며 스토리가 크게 변화하는 것도 아니니 괜히 고민하지 말 것.

서장-아슈레이편



아슈레이는 메리아블이라는 나라의 일개 총사대 대원. 이번에 떨어진 총사대의 임무는 어린이를 납치한 유괴범들이 숨어 있는 통칭 '말라버린 유적'에 침입, 아이를 구출하고 유괴범들을 소탕하는 것이다. 서로의 불만과 출세에 대한 기대 등을 안고 유적으로 잠입하는 대원들…. 유적으로 들어가면 이제 플레이어가 아슈레이를 조작할 수 있다(중간에 이름을 바꾸는 것도 가능하다). 가운데로 들어가는 것이 진짜 길이지만 양옆길에 아이템들이 있으므로 놓치지 말고 얻도록 하자. 당연히 적들도 등장하므로 전투의 감각을 익히는 것이 중요하다. 이 유적에서 처음 보게되는 것은 젬이라는 반짝거리는 작은 보석인데 이것을 얻는 수만큼 HP가 회복된다. 그리고 유적 내의 쓰러진 대원에게서는 아슈레이의 GOODS '드로우나이프'를 얻을 수 있다.





드로우나이프를 얻었다면 다시 위로 올라와서 초반에 있던 파란 스위치를 작동시켜서 내부로 진행하자. 퍼즐들이 복잡하지는 않지만 마지막 부분의 파란 스위치가 약간 어렵다. 나이프를 던져도 닿을 수 있는 단차가 아니므로 사진을 잘 참조하여 나이프를 던진 후, 기둥에 나이프를 맞추어 튕겨 떨어지는 것을 이용해야 문이 열린다. 유적의 내부까지 진행하면 드디어 유괴범과 아이를 발견할 수 있다.





아이의 이름은 토니(トニー). 유괴범들의 상황을 보니 그들도 상당히 곤란해하는 눈치다. 아슈레이는 몰래 토니에게 말을 걸어 토니가 유괴범들의 주의를 끄는 동안 유괴범들을 공격하기로 결정한다. 다행히 토니는 영리하고 활달한 성격인지라 유괴범들을 농락하면서 역할을 잘 해내지만 실수로 유적에 잠들어 있던 괴수를 깨우는 스위치를 누르고 만다. 이 사실은 바깥에 있는 총사대 전원에게 알려진다. 그 괴수는 체내에 폭발성 물질을 지니고 있어 바깥에서 괴수를 물리치면 대폭발이 일어나 다른 곳에 피해가 갈 수 있다. 할 수없이 대장은 내부의 대원들을 희생시키더라도 내부에서 괴수를 물리칠 계획을 세운다. 하지만 아슈레이는 대를 위해 소를 희생하는 대장의 방침에 반발, 대장의 명령을 어기고 괴수와 싸운다.







보스와의 전투는 기본적으로 일반전투와 동일하지만 특촬물 식의 연출이 있다는 점이 약간 틀리다. 보스를 공격해 보면 알겠지만 보스는 본체 말고도 다른 부위가 존재한다. 이곳은 파괴하지 않아도 상관이 없지만 경험치에 보너스가 있으므로 반드시 파괴하기 바란다. 힐베리만 잘 써주고 샷웨폰만 남발해도 어렵지 않게 이길 수 있다. 결국 괴수와의 싸움에서 승리한 아슈레이. 하지만 그는 대장의 명령을 어겼기 때문에 처벌을 기다리지만 대장은 근신처분만을 지시한다. 오랜만의 휴식을 얻게된 아슈레이.





서장-리루카편

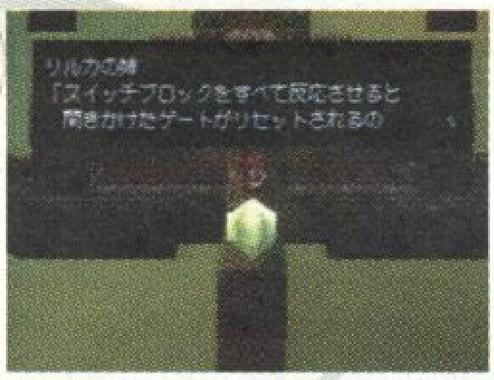


파레스빌리지라는 마을에 갑자기 한 소녀가 나타난다. 소녀의 이름은 리루카. 그녀는 발레리아셔트라는 곳으로 가려고 텔레포트젬을 사용했지만 워프도구 사용에 서툴렀기 때문에 실수로 이곳으로 워프하고 만 것이다. 결국 하루동안 이 마을의 민가에서 신세를 지게 된다. 민가의 소년은 리루카가 마법을 사용하는 크레스트소서리스라는 사실에 신기해 하지만 리루카는 자신에게는 능력이 더 뛰어난 언니가 있었다는 이야기를 한다. 하지만 그 언니는….





리루카의 회상신. 리루카는 밀레니엄 퍼즐이라는 곳에 갇힌 언니를 구하기 위해 커다란 스위치 블록에 자신의 마법을 사용한다. 하지만 블록은 전혀 반응하지 않는다. 리루카의 능력이 약한 것이 그 이유. 그러자 언니는 작은 스위치 블록 4개를 반응시키라며 새로운 방법을 알려준다. 즉시 출발하는 리루카. 출발지점의 커다란 문에 말을 걸면 HP가 회복된다. 밀레니엄 퍼즐은 조금 짜증나는 구조로 되어 있지만 헤매다 보면 전부 풀린다. 기본적으로 파이어 로드(ファイアロッド)를 사용해서 색깔이 다른 블록을 맞추면 구조물이 움직이는 구조로 되어 있으므로 블록이 어떤 구조물을 움직이는지 잘 알아두자. 4색의 블록으로 푸는 퍼즐은 사진을 참고하자.





모든 스위치 블록을 가동시키고 문을 여는 리루카. 하지만 언니를 구하지 못하고 자신만 퍼즐을 빠져 나오는데…. 다시 현실. 이 마을에서는 마을을 습격하는 괴물의 소문으로 떠들썩하다. 마을을 돌아다니며 얻은 정보에 따르면 괴물은 마을의 식료창고를 노리고 있다는 것을 알 수 있다. 즉시 창고로 가보자! 아니나 다를까, 그곳에는 괴물이 버티고 있었다. 식물성 괴물(마치 식용유 광고의 카피같군)이므로 프레임(フレイム)으로 열심히 태워주자. 결국 괴물을 격퇴한 리루카. 마을사람은 답례를 하고 싶다지만 리루카에게는 빨리 가야할 곳이 있었다. 마을을 뒤로 하고 다시 텔레포트하는 리루카. 하지만 제대로 워프할 수 있을지 걱정된다.







서장-블러드편



숲에 비가 내리고 있다. 그리고 한 명의 도망자와 그를 쫓는 여러 명의 추격자들. 도망자의 이름은 블러드 에반스. 그는 어떤 이유에서인지 집중적인 추격을 받고 있었다. 잠시 후 블러드는 숲을 빠져나가 도망갈 계획을 세운다. 숲을 지나가던 블러드는 강아지 한 마리를 발견해서 길동무로 삼고…. 블러드는 다른 주인공들과는 달리 강한 공격력과 방어력을 자랑하므로 일반 전투는 굉장히 쉽게 풀어나갈 수 있다. 일단, 중간에 나오는 상자는 ○버튼으로 들어 던질 수







있으며 중간에 나오는 빈집에서는 블러드의 GOODS '킥부츠'를 얻을 수 있다. 부츠를 얻고 숲을 다시 진행해 나가면 기둥과 케이블카(?)가 있는데 기둥을 킥부츠로 가격하면 아래쪽의 계곡으로 진행할 수 있다.

숲을 거의 빠져나갈 즈음, 운이 좋은 건지 나쁜 건지 근처 마을의 자경단 청년 두 사람과 맞닥뜨리게 된다. 싸워야 할 상황에서 갑자기 등장한 몬스터. 블러드는 자경단을 대신하여 몬스터와 싸운다(여유가 있냐?). 상태이상 공격을 사용하기 때문에 시간을 끌면 불리하다는 것을 알아두자. 무사히 몬스터를 퇴치하고 숲을 빠져나가는 블러드. 여기서 최초로 서치 시스템을 사용할 수 있다. 목표지인 세보크 마을은 숲의 북쪽에 자리잡고 있다. 마을에 들어가서 그만 정신을 잃고 마는 블러드. 후에 정신이 든 그는 마을의 메릴이라는 소녀에게 보살핌을 받고 있었다. 그녀는 블러드를 전혀 무서워하지 않고 친절히 도와주지만 그것도 잠시, 마을에 추격자들이 들이닥친다. 마을 사람들의 안전을 염려한 블러드는 결국 자수를 하고 끌려가는 신세가 된다. 이 사건이 지금으로부터 5년 전의 이야기이다….



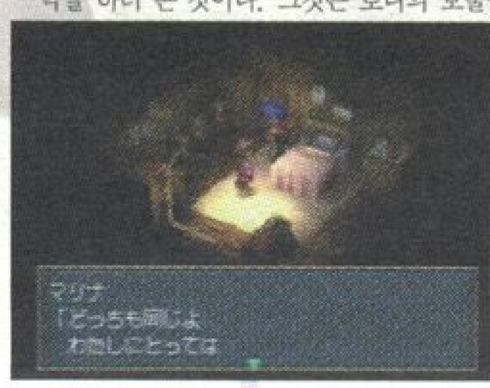






특수부대 ARMS결성

타운메리아는 메리아블 성 아래에 위치한 평화로운 마을. 근신 처지인 아슈레이는 자신의 소꿉친구 마리나(マリナ)의 빵집에서 신세를 지고 있었다. 마리나와는 친구 이상 연인이하의 맹숭맹숭하면서도 러브러브한 관계. 그런 아슈레이에게 손님이 찾아오는데 바로 토니와 그의 친구들 스코트(スコット)와 팀(ティム)이었다. 아이들은 아슈레이에게 감사의 인사와 더불어 한가지 부탁을 하러 온 것이다. 그것은 토니의 보물을 훔쳐간 고양이를 잡아달라는 것. 고양이는 옥상으로 도망갔으므로 빵집의 사다리로 옥상으로 올라가서 잡자. 단, 지붕에서 지붕수리하는 아저씨의 도움을 받지 못하면 잡을 수 없다는 것을 알아두자.







아이들이 찾아달라고 한 보물은 크레스트캡슐. 아이들은 답례로 그것을 아슈레이에게 준다(왜 찾아달라고 한 건데?). 그리고 팀은 토니의 사건에 대한 답례로 어머니에게 받았다는 미디엄을 준다. 그러던 중 아슈레이에게 한 통의 편지가 날아든다. 그것은 아슈레이가 이번에 새로 결성되는 특수부대 ARMS의 대원으로 선발되었다는 사실을 알리는 통보서. 평소 영웅을 동경하던 아슈레이에게는 기쁜 소식이 아닐 수 없다. 하지만 마리나는 위험한 일을 하는 것이 그렇게 기쁘냐며 화를 낸다. 하지만 이미 임명이 되어버렸으니…. 발대식이 열리는 검의 대성당은 마을의 서쪽에 있다. 고민 속에 하루를 보낸 아슈레이는 마을 사람들과 뒤늦게 온 마리나의 환송 속에 대성당으로 떠난다(겨우 15초 거리에 환송식이라…).







대성당에서는 '검의 성녀'가 남겼다는 전설의 검 '아가드람'을 뽑는 의식을 거행하지만 누구 한 사람 검을 뽑아내는 사람은 없었다. 축하연에서 이것저것 잡담을 하는

ARMS대원들. 그런데 갑자기 대원들이 차례로 괴물로 변하는 사태가 벌어진다. 그리고 그것을 바라보는 의문의 인물들은 의식이 성공했다며 이야기를 나눈다. 도망치던 아슈레이도 괴물이 되고…. 그때 마음속에서 "힘을 원하면 가져라" 는 소리가 들려온다. 그 소리에 이끌려 아슈레이는 괴물이 된 동료들을 차례로 물리치고 아가드람이 있는 곳으로 향한다. 그리고 검을 뽑는 아슈레이의 의식 속에 어떤 여성이 등장한다. 그녀는 다시는 검을 뽑는 사람이 나타나지 않기를 바랬다는 말을 하는데…. 곧이어 아슈레이는 정신을 잃고 만다. 그리고 의문의 인물이 등장한다.









정신이 든 아슈레이에게 마리나가 일주일 동안 정신이 돌아오지 않아 걱정했다며 이야기를 한다. 아슈레이를 제외한 모든 대원은 사망하고 ARMS는 해체. 하지만 마리나는 더 이상 위험한 일을 하지 않게 된 것을 오히려 다행으로 생각하는 것 같다. 그리고 아슈레이를 여기까지 옮겨온 어빙이라는 귀족에게 감사를 드리라고 한다. 인사를 나가려 빵집을 나서는데 그 앞에는 어떤 여자아이가 쓰러져 있었다. 여자아이의 이름은 리루카. 그녀도 어빙을 만나러 가는 길이었지만 텔레포트 실패로 이곳으로 온 것이다. 그녀는 답례로 자신이 발레리아셔트까지 안내를 하겠다고 한다(하지만 해주지 않는다). 발레리아셔트는 남쪽의 절벽에 자리잡고 있다.



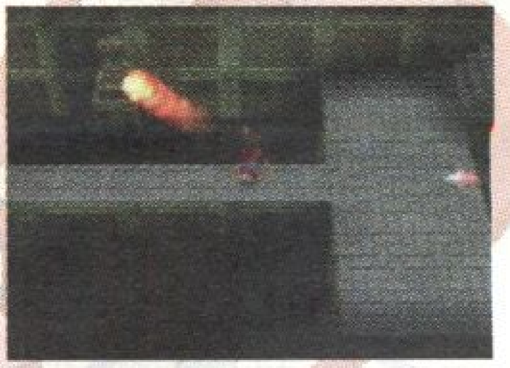


발레리아셔트의 어빙은 사고로 한쪽다리를 다친 장애자였다. 그리고 그는 자신이 ARMS를 사들였다며 ARMS는 아직 없어진 것이 아니라는 말을 한다. 하지만 대원은 언니를 대신해 참가한 리루카와 아슈레이의 단 둘뿐…. 하지만 어빙은 한 명의 대원이 더 있다며 그를 데리러 가야한다고 한다. 그러더니 갑자기 어빙은 아슈레이의 무기를 빼앗고 누명을 씌운 후 형무소로 보내버린다. 그리고 리루카를 그 감시로 붙인다. 졸지에 종신 죄인이 된 아슈레이. 외딴 섬의 형무소에 투옥된(하지만 의도는 뻔히 보인다) 아슈레이에게 리루카는 방법이 있을 거라며 계속 위로해 준다. 그때 형무소에 커다란 진동이…. 루카는 이때를 노려 아슈레이의 무기를 되찾으러 형무소를 탐험한다.

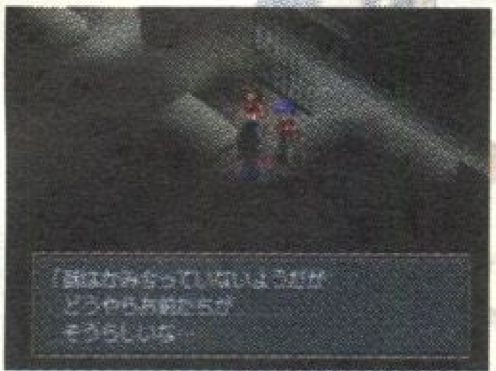


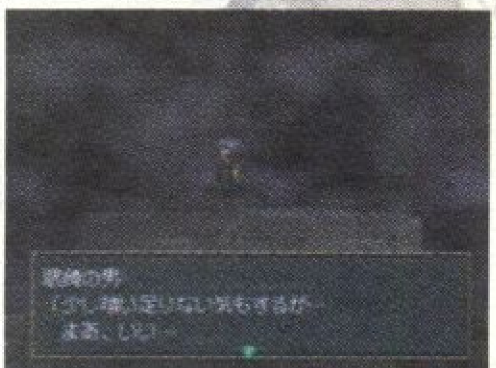


형무소의 자동총은 리루카의 파이어로드로 파괴할 수 있다. 일단 모든 방이란 방은 모두 뒤지고 특히 락커에는 많은 아이템들이 있으므로 놓치지 말고 뒤지자. 단, 총을 쏘는 보초는 아슈레이의 나이프로 죽여야 하므로 그곳은 아슈레이를 구출한 후에 진행하자. 카드키와 아슈레이의 무기를 발견한 리루카는 한번도 본적 없는 장비품도 발견하여 함께 가져간다. 형무소를 탈출하는 둘. 그러던 중, 다른 죄수들과는 달리 탈출하지 않은 유일한 죄수를 발견한다. 그는 죄수넘버 666의 블러드 에반스. 그런데 블러드는 둘을 가리켜 '마중'이라는 말을 한다. 그리고는 자연스레 일행에 합류하는데…. 형무소 입구까지 진행하면 형무소장이 길을 막고 로봇을 불러 일행을 공격한다. 리루카의 미스틱을 이용한 회복과 암 공격을 병행하면 어렵지 않게 이길 수 있다. 타운메리아에서 프리즈를 분해하고 스파크(スパーク)를 만들어 놓았다면 식은 죽 먹기로 이길 수 있다. 형무소 밖에는 어빙이 마중을 나와 있다. 아슈레이는 다음부터는 자신들을 좀더 신뢰하라며 어빙에게 한방 먹이고, 어찌어찌 무사 탈출에 성공한다. 하지만 형무소에 진짜 용무가 있었던 사람들은 따로 있었으니….









테러리스트 '오뎃사' 봉기

이로써 계획상의 ARMS멤버는 전부 모였다. 어빙은 블러드에게 배신할 수 없도록 목에 폭탄을 채우는 주도면밀함을 보인다. 그리고 ARMS는 팔가이아의 평화를 위해 일해야 한다고 역설하고 일행에게 광산 언더트래픽스(アンダートラフィクス)에서 일어난 사고조사를 명령한다. 목적과 활동이 차이가 난다고 빈정대는 리루카를 묵살하고 출동하는 ARMS. 이제부터 메뉴화면에 통신항목이 추가된다. 광산의 입구는 말라버린 유적 주변에 있다. 여기서 등장하는 폭탄상자를 바위에 밀어 넣은 후 리루카의 파이어 로드를 이용하면 바위를 파괴시킬 수 있다. 또한 중간에 물이 차 있는 곳은 블러드의 킥부츠로 벽을 차서 반동으로 나아가야 된다. 또한 여기에는 아슈레이의 바이아넷도 있으므로 꼭 얻자. 끝까지 나가면 어떤





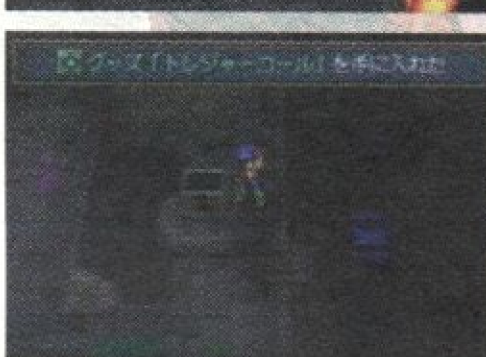




사람이 상처를 입고 쓰러져 있다. 일행은 어빙의 지시에 따라 가장 가까운 마을인 담젠(ダムツェン)으로 사람을 옮긴다.

담젠의 병원은 담젠 입구에서 쭉 들어가야 한다. 의사에게 환자를 맡긴 일행은 언더트래픽스의 사고가 인위적이었다는 의심을 품게 된다. 마침 담젠 근처에 있는 텔레파스 타워에 수상한 인물들이 침입했다는 정보도 있어서 타워의 조사에 나서게 된다. 텔레파스 타워는 담젠 근처의 산지에 둘러싸인 곳에 있다. 괜히 해변 쪽으로 나가지 말자. 여기에는 아슈레이의 두 번째 GOODS와 블러드의 헤비암이 있다. 그런데 블러드의 것을 얻으려면 상당히 난해한 퍼즐을 풀어야 한다. 힌트를 주자면, 상자는 신경쓰지 말고 일단 방을 질러 나아갔다가 다시 들어가야 풀 수 있다. 상자의 위치는 사진을 참조하자. 그리고 아슈레이의





GOODS인 트레이저콜은 현재 자신의 위치에 아이템이 있다면 효과음이 2번 울리므로 항상 쓰고 다니는 습관을 기르자.





정상까지 다다르면 텔레파스 타워의 송신 증폭으로 인하여 전세계에 어떤 방송이 나간다. 그것은 빈스펠트라는 인물이 중심으로 있는 '오뎃사'라는 조직이 세계를 뒤엎겠다는 내용. 화가 난 블러드는 송신 장치에 발길질을 하는데 거기에 반응하여 몬스터가 습격해온다. 보스를 물리친 후 어빙은 주변에 오뎃사가 아직 있을 거라며 추격을 지시한다. 해변 쪽으로 나가면 퐁포코산(ポンポコ山)이 있으니 그곳으로 들어가서 오뎃사를 추격하자. 이곳의 리프트는 전부 기동하지 않고 있으므로 열단 스위치를 찾아 작동을 시키고 올라가야 한다. 최상층에 다다르면 오뎃사의 특수부대 '코큐토스'(コキュートス)의 일원인 트로메어(トロメア)가 일행





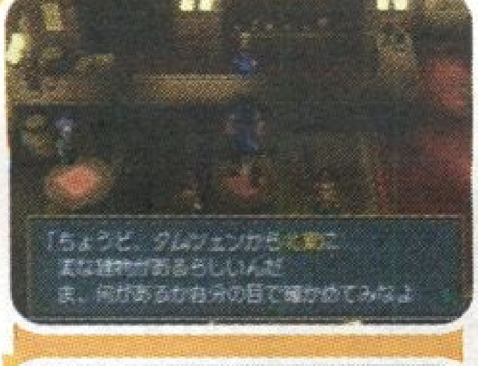
을 가로막는다. 이 녀석은 쓰러뜨려도 돈을 주지 않는 쩨쩨한 녀석이다. 전투가 끝나면 그는 다른 동료들과 함께 비공정을 타고 국경을 넘어서 도망가버린다. 이에 어빙은 이쪽도 국경을 자유로이 드나들 수 있는 방법이 필요하다며 대책을 강구한다.

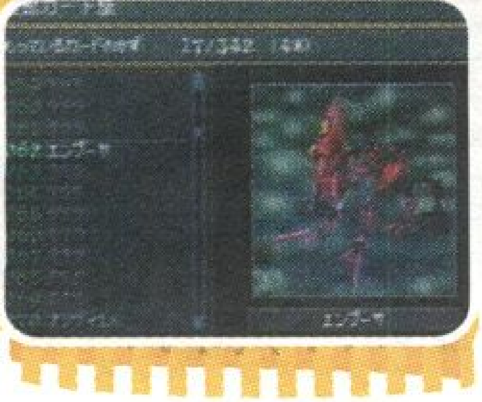




CHECK!

담젠의 바텐더에게 블러드로 말을 걸어서 2번째의 술을 마시면 담젠 근처에 이상한 집이 한 채 있다는 소문을 들을 수가 있다. 소문대로 주변을 조사해 보면 이상한 서점이 하나 튀어나온다. 이곳에서는 지금까지 상대했던 몬스터와 보스들의 데이터를 보는 것이 가능한데 이곳은 나중에 얻게 되는 교환권으로 앨범을 얻을 때까지 이용을 하게 된다. 가고 싶은 사람은 들러보라.





실버랜트로

일단 어빙은 실버랜트의 땅을 오갈 수 있도록 메리아블 왕에게 친서를 받았다며 이것을 실버랜트 여왕에게 전하라고 한다. 마리나에게 안부를 전하고 발레리아셔트 남쪽 숲에 있는 라이프리플렉터(ライフリフレクター)를 이용해 실버랜트로 향하자. 그런데 라이프리플렉터는 무슨 이유에서인지 가동이 안되고 있다. 옆의 샛문으로 가보면 누군가 왔던 흔적이 있다. 오뎃사의 소행일까? 들어가보니 오뎃사가 아닌 토니 일당들이 와 있는 것이 아닌가! 그들은 팀의 힘으로 몬스터들을 피해 여기까지 왔다고 한다. 그냥 놔둘 수도 없으니 에휴, 일단 같이 다니기로 하자. 라이프리플렉터의 제너레이터에는 어떤 몬스터가 달라붙어 에너지를 흡수하고 있었다. 그러나 몬스터를 퇴치해도 리플렉터에는 에너지가 돌아오지 않는다. 그때 팀의 미디엄이 빛나고 신비한 힘에 의해 리플렉터는 기동을 시작한다. 일행은 토니 일당을 마을로 돌려보내고 실버랜트로 향한다.







실버랜트 성은 숲 속에 위치하고 있다. 여왕에게 사정을 설명하고 친서를 건네지만 여왕은 오뎃사와 맞설 정도의 힘을 가진 ARMS를 자신의 영토에서 멋대로 활동하게 할 수 없다며 친서와 함께 교섭을 거절한다(오뎃사한테 덜 당했구만). 포기하고 돌아가려는 찰나 하르메츠(ハルメッツ)라는 마을이 오뎃사에게 습격받고 있다는 전갈이 온다. ARMS는 여왕의 신뢰를 얻기 위한 찬스라고 생각하고 오뎃사의 격퇴를 자청한다. 하르메츠로 향하는 일행. 하지만 이미 마을은 썰렁했으며 그곳에 코큐토스의 일원 쥬데커(ジュデッカ)가 등장, 괴수를 불러내어 일행을 상대한다. 보스를 물리쳐도 괴수는 다시 부활하고 궁지에 몰린 아슈레이의 마음속에서 힘을 원하냐는 말이 들린다. 그리고 아슈레이의 몸에서 빛이 나더니 일순간에 괴수를 처치, 힘을 다한 아슈레이는 기절하고 만다. 쥬데커는 의외의 상황에 놀라지만 일단 계획대로 됐다며 일행을 생포한다.







일행이 정신을 차린 곳은 골고다형장. 일단 탈출을 강구해야 하는데…. 감방 안을 잘 보면 상자가 하나 삐딱한 것이 있는데 이곳을 통하여 탈출이 가능하다. 살벌한 함정들이 기다리고 있으므로 조심할 것! 세이브포인트를 지나면 하르메츠 마을 사람들이 갇혀있는 감방이 있다. 이 많은 사람들을 데리고 어떻게 탈출할까? 일단 아슈레이만 동태를 살피러 출발한다.

어두운 방을 돌파한 후에 나타나는 길로 틴은 머뭇거리면 떨어지므로 대시로 한번에 돌파하자. 바깥으로 나가면 쥬데커가 기다리고 있고 마을 사람들 때문에 리루카와 블러드도 붙잡혀 있다. 그리고 다시 괴수를 소환, 반항하면 마을 사람들을 죽인다며 공격을 가한다. 그때 다시 마음속에서 목소리가 들리고 아슈레이는 전혀 다른 모습으로 변신한다. 상황이 이상한 것을 눈치챈 쥬데커는 일행을 죽이라고 하지만 이전에 담젠에서 만났던 인형옷을 쓴 사람에 의해 일행은 구출되어 있었다. 보스는 거의 샌드백 수준이라 할 정도로 변신한 아슈레이에 뒤쳐지므로 발가락으로 조작해도 이긴다. FP를 50까지 모은 후에 한방에 보내버리는 방법도 좋다(이후부터 아슈레이의 포스 어빌리티 「억세스」(アクセス)를 사용할 수 있다). 전투를 마친 아슈레이는 자신의 몸에 대해 의문을 느끼지만 인형옷을 입은 마리아벨이라는 여자는 그 정체를 이미 아는 듯 했다. 어쨌든 이번의 활약으로 인해 실버랜트의 통행권을 얻은 일행은 마리아벨과 함께 발레리아셔트로 돌아간다.









CHECK!

골고다형장에는 나중에 팀의 GOODS를 이용하여 얻지 못했던 아이템을 얻을 수가 있다. 또한 감방 바로 밖에 있던 상자 속에 있던 아이템은 곧바로 다시 들어와도 얻을 수가 있다(그 전에는 오뎃사 병사들 때문에 얻을 수가 없다).

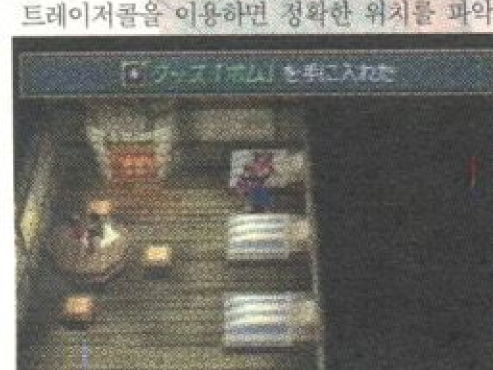


부상[浮上]

일단 아슈레이가 변신한 모습은 강력한 힘을 가진 '나이트브레이저'라는 또 다른 자아라는 것을 알게 된다. 그보다도 마리아벨은 발레리아셔트에 있는 '에마·모터'를 기동시키기 위해서는 두 개의 광석이 필요하다며 그 광석을 발견해달라고 한다. 두 군데 모두 라이프리플렉터로 진행이 가능하다. 일단 광산촌 호루스트(ホルスト)의 광석을 얻기 위해서는 폭탄이 필요한데, 이것은 마을 여관 2층의 침대에서 찾을 수 있다. 트레이저콜을 이용하면 정확한 위치를 파악할 수 있을 것이다. 폭탄을 얻었다면 광산으로 침투하자. 길을 막고 있는 바위는 폭탄으로 파괴하고 중간에 나오는 대형 파일 벙커도 폭탄으로 작동시키면 된다(거의 블러드의 독무대). 광석은 던전의 가장 마지막에 있다.





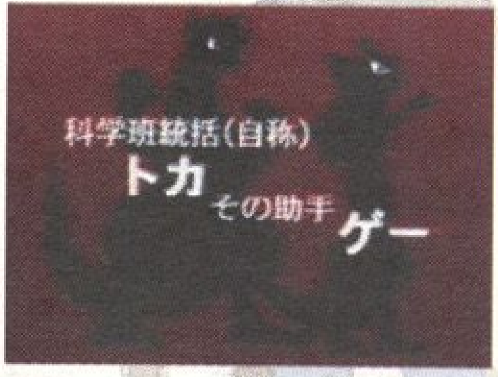


다음으로 관측소에 있는 광석. 이곳에는 여러 가지 퍼즐들이 산재해 있지만 풀지 못할 정도로 어려운 것은 없다. 그보다 더 중요한 것은 여기에서 처음으로 이 게임의 개그 콤비 '토카'(トカ)와 '게'(ゲ)가 등장한다는 것(합치면 토카게=도마뱀…). 그들이 없으면 아마 이곳의 퍼즐은 거의 풀 수 없을 것이다(그들 역시 마찬가지이겠지만). 우여곡절 끝에 마지막까지 진행하면 광석을 얻을 수 있지만 토카와 게 역시 광석을 노리고 이곳으로 온다. 게다가 이들은 오뎃사의 일원이었다! 결국 이들과의 피할 수 없는 전





투가 벌어진다. 토카는 게에게 갖가지 능력 상승과 상태이상(…)을 걸어주고 게는 강력한 직접공격을 앞세워 공격해 온다. 토카를 먼저 쓰러뜨리는 것이 조금 싸우기 편하다. 단, 게의 공격이 워낙 강력하기 때문에 회복은 확실히 해 주어야 한다. 장기전으로 가면 상대편의 상태이상 덕분에 아군이 유리하다는 것도 알아두자.



광석을 모아온 일행은 일단 휴식을 취하기로 한다. 다시 마리나를 만나러 타운메리아로 온 아슈레이지만 괴한들에게 쫓기는 팀과 갑자기 나타난 오뎃사의 기동병기 때문에 급히 발레리아셔트로 되돌아간다. 오뎃사는 공중에서 나타나서 어떠한 수도 쓰기 힘든 상태. 그때 일행이 모아온 광석으로 에마 모터가 작동하여 발레리아셔트가 공중으로 부상하는 기현상을 연출한다(역시 특촬물…). 그리고 오뎃사와의 공중전. 보스로 등장하는 알파엘은 맷집도 약한데다가 특히 전기가 취약이다. 알파엘을 물리치면 오뎃사는 퇴각한다. 어빙은 가디언에 대한 힘을 지닌 팀을 보호, 분석하기 위해 발레리아셔트를 타고 바스카(バスカー)에 데려가 정확한 사실을 알아보기로 한다.





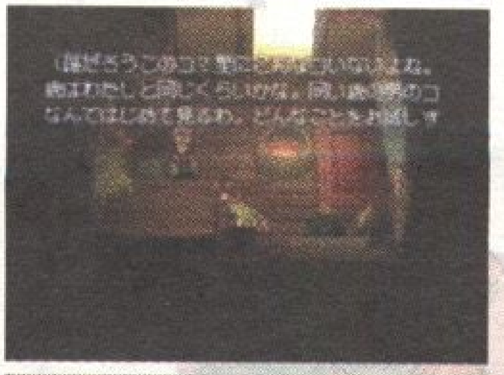


팀의 각성

바스카는 특별히 찾을 필요없이 발레리아셔트에서 ×버튼을 누르면 나타나는 메뉴를 이용, 3번째 항목의 자동조정에 맡기면 그냥 갈 수 있다. 단, 내려서 서치는 해야 한다. 바스카에 가면 코렛트(コレット)라는 소녀와 마을의 이장을 만날 수 있다. 촌장의 말에 의하면 팀은 원래 이 마을 출신이지만 가디언의 무녀였던 팀의 어머니가 어린 팀을 데리고 마을을 나갔기 때문에 팀에게 이 마을의 기억이 별로 없다는 것과 팀 역시 가디언을 다루는 힘을 지니고 있으며 가디언의 힘을 해방시킬 기둥(柱)의 자질을 가지고 있다고 한다. 그리고 "하늘이 먹힌다"라는 불길한 예언 덕분에 하루바삐 기둥의 각성이 필요하다는 이야기도 해준다. 하지만 기둥이 되는 시련에 실패하면 목숨을 보장할 수 없다는 사실에 팀은 겁을 먹고 시련을 받지 않는다. 하지만 그렇다면 또 다른 기둥의 자질을 지닌 코렛트에게 시련을 받게 해야 한다는 이야기를 듣고 마음을 바꾼 팀은 시련을 받으러 코렛트의 안내로 시련의 장소로 간다. 바스카에서 소환 마법진(발레리아셔트의 소환, 착륙을 하는 곳)으로 가는 중간쯤에 위치하고 있다.





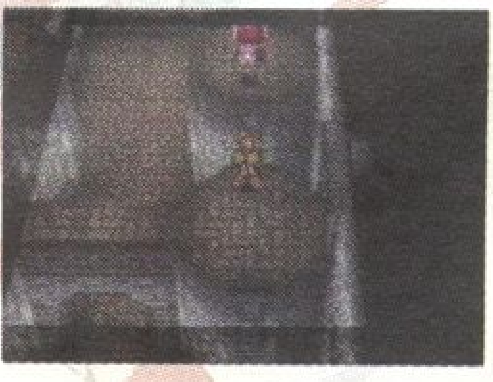






이곳에서는 일정 구역을 넘어가면 팀 혼자서 진행해야 하므로 팀의 가디언 로어를 조금 배워놓는 것이 좋다. 중간에 얻게 되는 GOODS '푸카'(プーカ)는 플레이어가 갈 수 없는 곳에 있는 상자나 구조물을 조사할 수 있는 특징이 있지만 일정한 범위가 정해져 있으며 고저차가 있는 장소에도 갈 수 없는 단점이 있다. 마지막에 등장하는 보스는 팀 혼자서 상대해야 하는데 이때에 포스어빌리티 LV2인 콤바인(コンバイン)을 사용하여 공격형 가디언(오드류크-オードリ





ユーク-팀이 장비하고 있던 가디언을 제외한 나머지 가디언)을 소환하여 1번이면 쓰러뜨릴 수 있다. 이제 팀은 기둥으로 각성하고 정식으로 ARMS의 일원이 된다. 그리고 코렛트와의 핑크빛 신도…(이 자식들이 나이가 몇인데!).





그러나 바스카에서의 속셈은 다른 데 있었다. 기둥으로 각성한 팀은 이제 팔가이아의 평화를 위하여 제물로 바쳐지는-곧 죽어야만 하는 운명에 있는 것이었다. 공포에 사로잡히는 팀. 그러나 사로잡힐 틈도 없이 다시금 오뎃사의 침입이 전개된다. 발레리아셔트로 피난하지만 이곳에도 이미 코큐토스의 안테노라(アンテノーラ)와 쥬데커가 침입해 있었다. 안테노라는 쥬데커가 팀을 잡을 동안 시간을 벌 속셈으로 일행을 상대한다. 미리 말하는데, 안테노라는 강하다. 그녀는 실을 이용한 공격을 하는데 전체공격인 쇼크웨이브(ショックウエイブ)의 데미지가 높고, 1인 공격은 상태이상마저 일으켜서 잘못하면 파국이 초래될 우려가 있다. 리루카의 미스틱이 아주 절실히 느껴지는 싸움이다. 안테노라를 물리치면 이번엔 마음을 정리하고 싸울 각오를 다진 팀과 쥬데커의 싸움이 벌어진다. 쥬데커는 세상에서 제일 약하다. 이 녀석이 무슨 짓을 하더라고 팀을 이길 수는 없다. 간편하게 콤바인 한 방으로 보내버리는 방법을 추천한다.





쥬데커를 이겨도 치사한 쥬데커가 그냥 도망칠 리가 없다. 지하 해치에 무슨 괴상한 짓을 해놓은 모양이다. 지하 2층으로 향하면 정말 생기다만 몬스터가 하나 버티고 있는데 이 놈은 옛날 아슈레이가 상대했던 말라버린 유적의 괴수와 비슷한 체질… 즉 이 몬스터 자체가 하나의 폭탄인 것이다. 생명 반응을 저하시킨 후 캐터펄트로 사출해 버릴 계획을 세운 어빙과 ARMS는 몬스터와 싸움을 벌인다. 이기긴 이겼는데 몬스터가 먼저 폭발해 버릴 우려가 있어 걱정이다. 결국 아슈레이가 몬스터를 억제하는 사이에 캐터펄트는 사출된다. 그리고 아슈레이는 필사적으로 억세스를 발동, 몬스터는 공중폭발하고 아슈레이는 어빙의 부축을 받으며 생환해 온다. 그리고 서로의 단결을 확인하는 일행….







CHECK!

발레리아셔트로 타운메리아 북서쪽으로 비행하다보면 어떤 섬에 소환 마법진이 보인다. 이 섬에는 풍호혈(風虎穴)이라는 던전이 있는데 여기에서는 미디엄 「펜가론」(フェンガロン)를 얻을 수 있다. 참고로 시볼다크, 무아갈드는 발레리아셔트에서 입수가 가능하다.





하늘에서의 반격

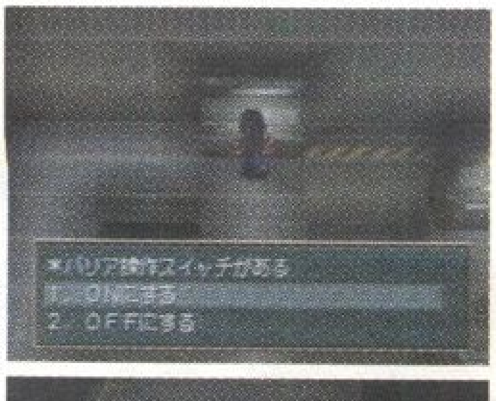
어빙은 메리아블왕에게 오뎃사에 대한 공격에 대한 힘을 모으기 위해 3개국의 대표를 소집하는 회의를 열자고 제의하며 오뎃사의 습격에 대비, 발레리아셔트를 회의장으로 제공한다. 그리하여 열리는 71회 서미트. 메리아블과 실버랜트는 서로에게 우호적인 태도를 보이지만 유독 길드그라드의 마스터만이 비협조적인 태도를 보인다. 그리고 얼마 안 가서 오뎃사의 습격이 시작된다. 마스터는 불안해하지만 메리아블왕과 실버랜트여왕은 여유 만만(뭐야 이게…영웅물이야). 마스터는 그런 두 왕의 태도를 이해하지 못한 채 ARMS의 출동. 어빙은 아예 이쪽에서 기동병기에 침입, 기능을 정지

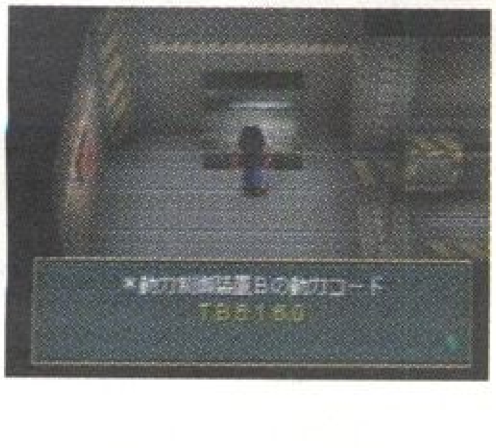


시킬 심산으로 작전을 전개한다. 유선식 앵커로 외벽을 뚫은 암즈는 기동병기로의 침입을 개시한다.



이곳에서는 전원(電源)스위치와 배리어(バリア)스위치를 잘 구분해서 넣어야 하는데, 전원은 무조건 넣고 배리어는 무조건 끄면서 진행하면 된다. 또 구역별 패스코드도 잘 기억해두었다가 입력해야 하므로 어디 적어가면서 진행하는 게 편하다. 그리고 중간에 등장하는 떨어지는 바닥은 길 한가운데로 가면 떨어지지 않고 진행할 수 있다. 세 구역의 기능을 정지시키고 다시 앵커로 탈출하려면 보스 트로메어가 등장하여 일행을 가로막는다. 그러나 전체공격을 잘 하지 않기 때문에 낙승이 예상된다. 물리치고 나면 트로메어는 여기는 곧 추락한다고 알리고는 사라진다. 이에 아슈레이는 발레리아 셔트가 휘말릴 것을 예상해 앵커의 선을 절단할 것을 요청한다. 그리고 블러드의 조작으로 바다에 불시착하는데 성공, 일행은 무사히 구출된다. 그리고 이 사건으로 인하여 길드그라드에서는 협력의 뜻으로 일행에게 호버크래프트(ホバークラフト)를 제공한다. 이로써 내해(지도에서 대륙 안쪽에 있는 한정된 바다)의 해변에 상륙하여 다른 곳으로 가는 것이 가능하다.





오뎃사 추격

기동병기가 추락하면서 남긴 데이터 타블렛의 수집을 위해 내해의 조사에 착수하는 일행. 타블렛은 전부 3개로 해변 근처의 바다에 떨어져 있는데 각 반도의 해변을 조사하다가 보면 모두 발견할 수 있다. 타블렛을 모았다면 이제는 타블렛을 해독하여 오뎃사의 본거지를 알아낼 때다. 해독이 가능한 곳은 시엘제 자치령(シエルジェ自治領). 이곳은 리루카의 고향이기도 하다. 그런데 리루카는 안 가려고 발악을 하는 눈치인데…. 어쨌든 묵살하고 시엘제로 향하자. 이곳에 가려면 폼포코산을 이용해야 한다. 단, 통로의 문이 막혀 있으므로 담젠의 술집에 있는 아저씨에게 말을 걸어서 아이템을 얻은 후에 산으로 향하도록 하자. 여기에서 드디어 리루카의 두 번째 GOODS 프리즈로드(フリーズロッード)를 얻을 수 있다. 또한 ARM도 있으므로 빼먹지 말자. 퍼즐은 주로 프리즈 로드로 불을 끄면서 진행하는 방식으로 별 어려움은 없다.







시엘제에 도착하면 테리(テリー)라는 꼬맹이가 등장해서 리루카와 승부하자며 귀찮게 군다. 그러나 일행에게는 친절한데…. 가장 큰 건물의 2층에 있는, 벽을 바라보고 있는 소녀의 왼쪽 방으로 들어가면 데이터 타블렛을 해독할 수 있는 선생이 있다. 하루가 걸린다고 하니 하루를 쉬고 오자. 그러면 타블렛은 도둑맞은 상태다(예상하던 결과입니다. 그죠?). 일당들은 게이트 브릿지(ゲートブリッジ)쪽으로 도망갔다고 하니 잽싸게 쫓아가자. 게이트 브릿지는 폼포코산에서 시엘제로 오는 반대편 길을 따라가면 있는 커다란 다리다. 이곳에서는 공중에 떠다니는 구슬에 닿으면 전투에 돌입하므로 잘 피하면 싸우지 않고 통과할 수도 있다. 그러나 5분내로 클리어 해야 한다는 난관도 있으므로 주의가 필요하다. 다리 끝에 도착하면 전에도 등장했던 도마뱀 콤비가 다시 등장한다. 이들을 물리치면 또 다른 보스를 등장시키므로 첫 승부에서 너무 전력을 낭비하지 않도록 하자. 하지만 이들은 타블렛을 가져간 일당들을 도망시키기 위한 시간끌기에 불과했다. 계속 오뎃사를 쫓아 그린헬(グリーンヘル)로 향하자.



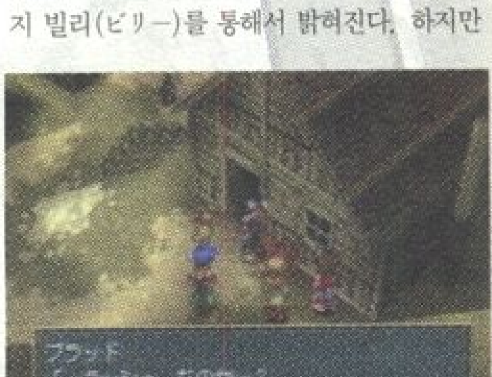




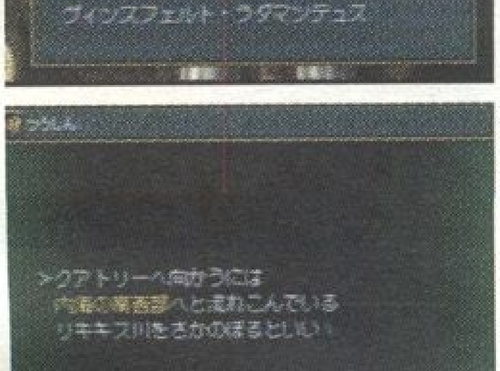
그린헬은 따로 조사할 필요가 없이 바로 보이는 문 비슷한 곳으로 들어가면 된다. 그런데 구조를 어디서 많이 봤는데…. 그렇다! 바로 블러드의 서장에 나오는 바로 그 숲이다. 길이 완전히 같으므로 일사천리로 진행할 수 있다. 숲을 나오면 당연히 서장과 마



찬 가 지 로 세보크마을로 향하자. 그곳에는 웬 개가 한 마리 있는데 이름(기본은 랏슈-ラッシュ-이지만 플레이어가 바꾸었다면 그 이름을 입력한다)을 입력하면 그 개가 바로 5년 전의 강아지였음을 알 수 있다. 그리고 뒤이어 등장하는 메릴. 이 마을 사람들은 모두 블러드를 기억하고 있었고 또한 블러드에게 감사하고 있었다. 그리고 블러드의 과거가 조금 밝혀진다. 블러드는 옛날에 존재했던 슬레이하임(スレイハイム)이라는 나라의 내전에서 활약했던 영웅이었다. 그러나 자신의 상관이었던 빈스펠트-현 오뎃사의 두목은 전쟁의 책임을 모두 블러드에게 씌우고 도주, 그래서 블러드가 쫓기는 몸이었던 것이다. 그것은 이 마을에 있던, 지금은 정신병자가 된 블러드의 옛 동지 빌리(ビリー)를 통해서 밝혀진다. 하지만







지금 당면한 문제는 타블렛의 반응이 여기에서 끊겼다는 점. 블러드는 바다 건너의 쿠아토리(クアトリー)라는 마을을 의심하고 다음의 목적지로 삼는다.

CHECK!

게이트 브릿지의 철창 너머의 아이템은 디스크2에서 얻을 수 있는 아슈레이의 마지막 ARM이다. 또한 이 마을에서 빌리와의 이벤트를 겪은 후 나가기 전에 랏슈에게 블러드로 다시 한번 말을 걸면 부서진 타블렛 3개와 텔레포트 오브를 준다. 텔레포트 오브는 무한 텔레포트 젬이라고 생각하면 된다.

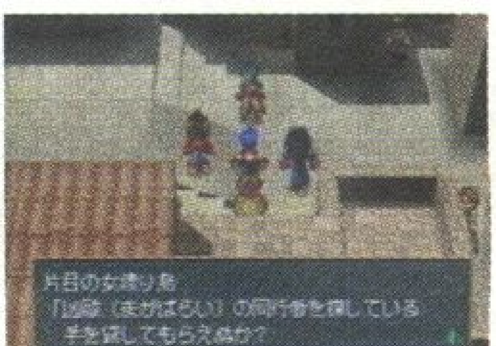




영웅의 의미

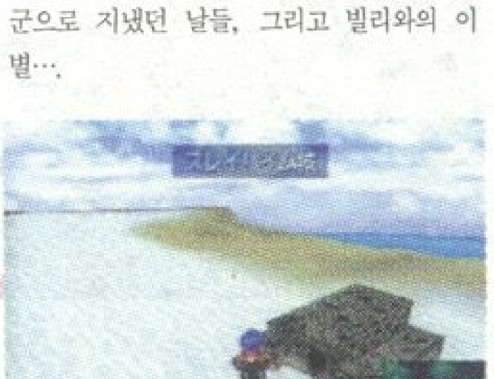
쿠아토리는 내해에 있는 강을 따라 들어가면 나오는 사막을 가로질러 협곡(땅이 갈라진 부분)을 조사하면 협곡에 걸쳐서 나온다. 이 마을은 커다란 다리 위에 지어진 마을이기 때문에 협곡에 딱 붙어서 조사를 해야 발견될 것이다. 이곳에 가면 카논(カノン)이라는 여성이 예전에 망한 슬레이하임성을 같이 조사하자며 내일 성에서 만나자고 하고 사라진다. 그런데 당일날 밤 아슈레이는 블러드가 수상한 인물과 접선하는 것을 목격한다. 예전부터 제기되던 스파이는 바로 블러드? 하지만 아슈레이는 동료를 믿기로 한다.







슬레이하임성은 쿠아토리에서 북쪽으로 멀리가야 한다. 하얀 기둥이 많은 지역 옆의 넓은 장소에서 조사를 하면 될 것이다. 그다지 어려운 퍼즐은 없지만 마지막 문을 열기 위해서는 조금 머리를 굴려야 한다. 중요한 부분은 사진을 참조하자. 블러드는 성을 나아갈 때마다 지난 날을 회상한다. 해방군으로 지냈던 날들, 그리고 빌리와의 이별….



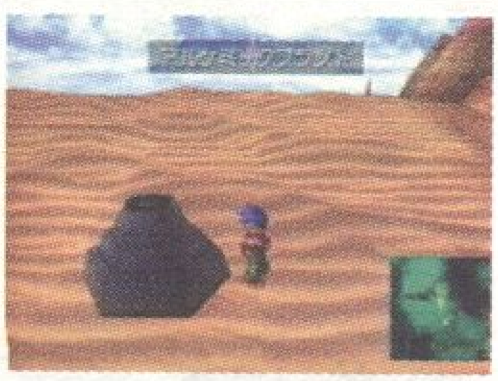




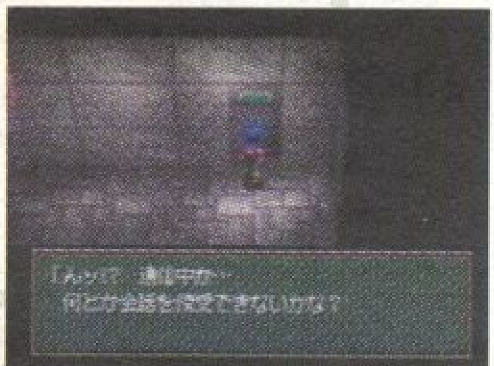
성의 아이템을 회수하고 나가다 보면 아까의 카논이라는 여성이 일행을 공격해온다. 그녀는 '검의 성녀'의 피를 이은 인물로서 강해지기 위해 몸을 실루엣(의체-儀體)으로 바꾸고 아슈레이에 깃든 나이트브레이저를 죽이기 위해, 영웅으로서의 사명을 이루기 위해 아슈레이의 목숨을 노린다. 카논은 엄청난 파워를 자랑하는데다가 속도가 빨라서 한두명 쯤은 사망할 각오를 해야 할 것이다. 카논을 쓰러뜨리면 다음에 자신이 죽이러 올 때까지 살아있으라며 사라진다. 그리고 일행에게는 쿠아토리 아랫쪽의 사막에 있는 오뎃사의 기지를 조사하고 기능을 정지시키라는 새로운 임무가 부여된다.





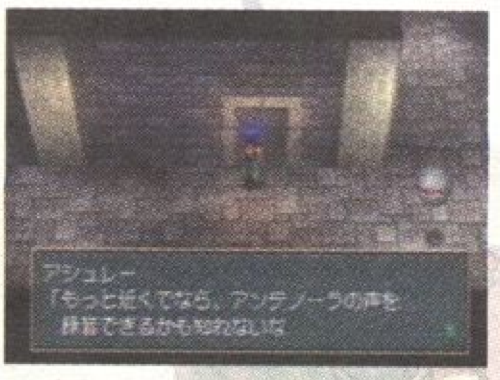


기지는 사막 가운데에서 조금 벗어난 부분을 서치하면 발견할 수 있다. 이곳의 트랩 자체는 까다롭지 않지만 여기저기 헤매야 하는 구석이 있으므로 짜증이 좀 난다. 또한 중간에 블러드가 이벤트상 팀에서 빠져나가므로 주의하자. 그리고 이곳에서 가장 어려운 트랩은 무엇보다도 음성인식 트랩인데, 푸는 방법은 다음과 같다. 일단 통신병들이 통신하는 방에서 통신(つうしん)커맨드를 사용하여 통신을 엿듣는다. 그리고 이렇게 진행을 하다가 얻는 보이스레코더(ボイスレコーダー)라는 아이템이 필요하다. 보이스레코더는 음성인식 문에서 왼쪽으로 가면 나오는 방들을 계속 돌아다니면서 엿듣다보면 어느 순간 병사가 나가버리는 방이 나온다. 그 방의 락커를 조사하면 보이스레코더를 얻을 수 있다. 이제 통신 중에서 안테노라(アンテノーラ)가 통신을 하고 있는 방 앞에서 보이스레코더를 사용하면 안테노라의 목소리를 기록할 수 있다. 다시 음성인식 문 앞에서 보이스레코더를 사용하면 문이 열리게 된다.









안테노라는 전번처럼 어렵지는 않을 것이다. 안테노라는 일행들에게 블러드의 모습으로 변신할 수 있는 도펠겐거(ドーベルゲンガー)를 보여준다. 지금까지 스파이라고 생각했던 블러드는 바로 변신한 도펠겐거였던 것이다. 그 자리에 진짜 블러드가 등장한다. 블러드는 아슈레이에게 넘겨받은 폭탄을 사용해서 그 자리를 혼란시킨 뒤 일행을 먼저 탈출시킨다. 그리고 이 기지를 폭파시키기 위해 가장 강력한 폭탄을 사용한다. 바로 자신의 목에 붙어있는 폭탄 '기어스'. 그리고 블러드는 폭발하는 기지와 함께 사라져갔다….





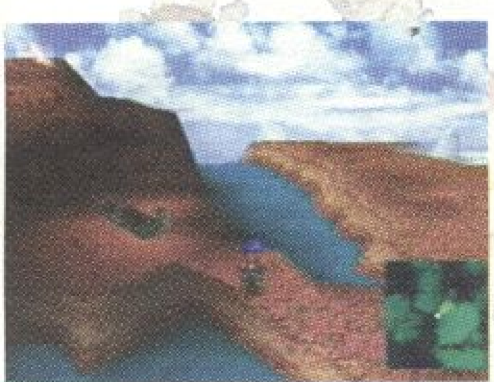




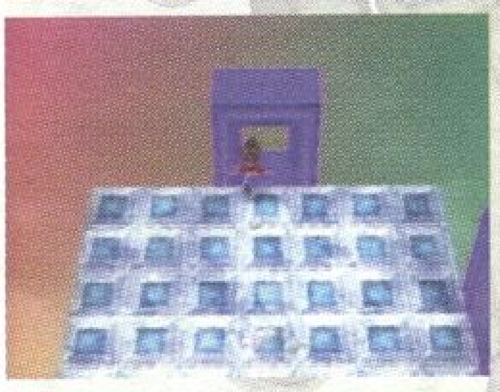
새로운 힘

블러드를 잃은 슬픔도 잠시, ARMS에게 새로운 임무가 떨어진다. 그것은 길드그라드 마스터의 아들 노엘(ノエル)을 보호하는 것. 이를 위해 일행은 대륙간 지하철을 사용하기 위해 역으로 향한다. 역은 쿠아토리 북쪽의 평원에 있다. 외딴 곳에 따로 떨어져 있으므로 찾기는 수월할 것이다. 역에서는 이미 노엘이 일행을 기다리고 있다. 그런데 길드그라드에서도 충분하고도 남을 정도의 호위병이 파견되어 있는 상태. 왠지 수상… 하지만 임무는 임무. 얌전히 지하철을 타자. 하지만 아니나 다를까, 열차는 끝임없이 터널 속에서 전진만을 반복하는 이상상태에 빠지고 만다. 원인 규명을 위해 열차를 나서는 ARMS. 일단 급하게 얻어야 할 것은 팀의 에이리얼바레트(エイリアルバレット)로 이것이 있어야 앞으로의 진행이 가능하다.

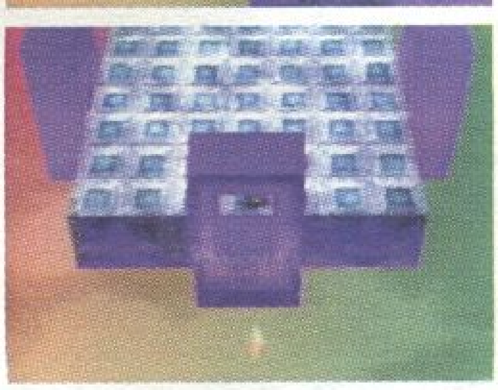
길이 조금 복잡하므로 사진으로 가는 길의 순서를 열거하였다. 중간에 만나게 되는 코큐토스의 카이나(カイーナ)는 안테노라 이후에 만나는 강적으로 다양한 공격방식을 지니고 있다. 하지만 맷집이 약하므로 매에는 장사가 없다는 사실을 확인시켜주자. 하지만 카이나를 물리쳐도 끝난 것이 아니므로 주의! 마지막에 나오는 거대한 팔각형의 워프존은 의외로 간단하다. 입구를 포함, 출입구는 총 4개가 존재하며 그 출입구는 각 귀퉁이마다 1개씩 존재한다. 따라서 들어온 방향을 기억해 놓았다가 그 옆쪽으로만 계속 이동하면 문을 찾아나갈 수 있다(즉 워프해서 나오는 곳은 4개밖에 없다). 이곳에서 할 일은 바로 이곳을 지지하는 제너레이터를 파괴하는 것으로 세 군데의 블록을 에이리얼바레트로 파괴하면 된다. 전부 파괴에 성공하면 카논이 재등장. 다시 싸움이 시작된다. 여전히 공격력이 위력적이므로 조심해서 상대해야 한다. 카논을 물리친 후 이곳을 5분내로 탈출해야 하는데 나가는 것은 쉬우므로 그다지 걱정하지 않아도 된다. 결국 공간은 붕괴, 지하철은 짐칸을 떼어내고 탈출에 성공한다.



















길드그라드에 도착하면 마스터는 노엘이 무사함에도 불구하고 아주 화를 내며 걱정을 한다. 이유는 바로 짐칸에는 핵무기가 들어있었기 때문. 진짜 호위의 대상은 노엘이 아니고 핵이었던 것이다. 마스터는 사실을 밝히지 않은 것에 대해 후회하지만 때는 이미 늦었다. 대책을 강구하려는 사이에 다시 오뎃사가 광산촌을 노리고 있다는 연락이 들어온다. 꾸물거릴 틈이없다. 오뎃사가 나타났다면 어서 움직이자. 그리고 이제 호버크래프트가 텔레포트 시스템에 대응이 되므로 외해도 항해가 가능하다.



광산촌은 담젠과 호루스트의 두군데가 있는데 현재 담젠은 폐광이므로 가능성이 높은 곳은 호루스트이다. 호루스트에 가면 호루스트 근처의 폐광에 관한 정보를 얻을 수가 있다. 폐광은 호루스트가 있는 섬의 해변으로 호버크래프트를 타고 들어가야 한다. 폐광에는 아이템이 단 한 개도 없으므로 진행에만 몰두하자. 끝까지 진행하면 재차 카논이 습격해온다. 이번에는 웬일인지 모르지만 약하다. 전투에 승리하면 갑자기 쥬데커가 등장한다. 쥬데커는 카논을 이용하여 ARMS를 몰살시킬 계획이었다. 하지만 ARMS는 무사히 탈출, 때마침 등장한 마리아벨에게 치료를 맡기고 호루스트로 돌아간다. 그러나 다시금 이어진 쥬데커의 습격으로 마을은 아수라장이 된다. 주인공들이 어찌할 바를 모를 때 쥬데커 앞에 카논이 나선다. 이제 카논을 조작해서 쥬데커와 싸워야 하는데 쥬데커는 밀리엄(ミリアム)이라는 공격만 제외하면 약하니 포스 어빌리티를 적극적으로 사용하여 쥬데커를 쓰러뜨리자. 이 싸움 이후로 카논은 "만일의 사태에 주인공이 각성하면 곧 죽인다" 라는 미명하에 ARMS의 동료가 된다.



CHECK!

이 시점에서는 후반에 얻는 5 가디언을 제외한 나머지 가디언들을 전부 얻을 수 있다. 호버크래프트로 뒤지자. 또한 카논이 동료가 된 후에 생기는 레이더의 파란색 점은 건물이나 던전을, 노란색 점은 아이템을 나타내므로 던전의 정확한 좌표를 파악하는데 도움이 된다.







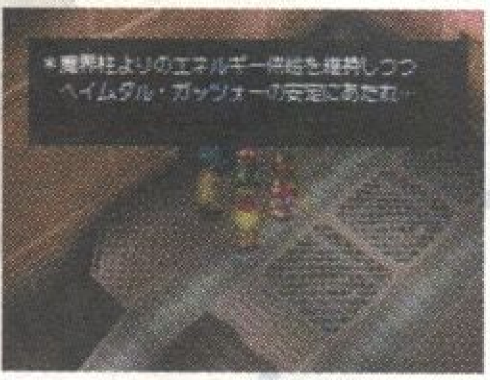


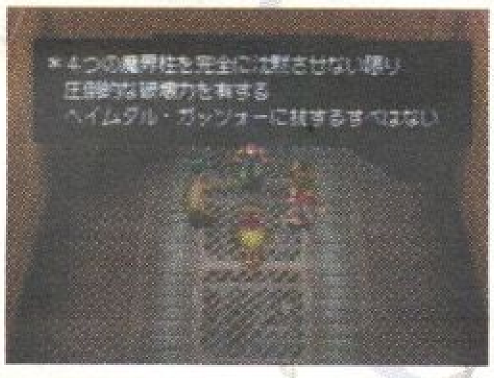


결전 오뎃사

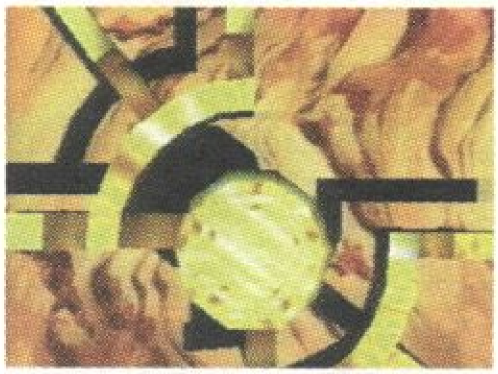
오뎃사에게 핵이 있는 이상 일행에게 남겨진 시간은 얼마 없다. 거기다 오뎃사의 신병기가 등장했다는 소문도 있어 정보가 하나라도 더 필요한 시점. 어빙은 일행에게 오뎃사의 비밀기지가 쿠아토리의 사막에 있다는 정보를 입수, ARMS를 급파한다. 이곳의 퍼즐은 카논의 와이어후크(ワイヤフック)를 사용하여 통과하는 것이 대부분이다. 또한 푸카를 이용해야 하는 상자도 많다. 체크 잘 하길…. 이곳에 있는 기계장치에서는 오뎃사가 마계주(魔界柱)라는 에너지원에서 신병기 '헤임달 갓초'의 에너지를 공급받고 있다는 사실을 알 수가 있다. 모든 정보를 입수했다면 기지를 나오자.







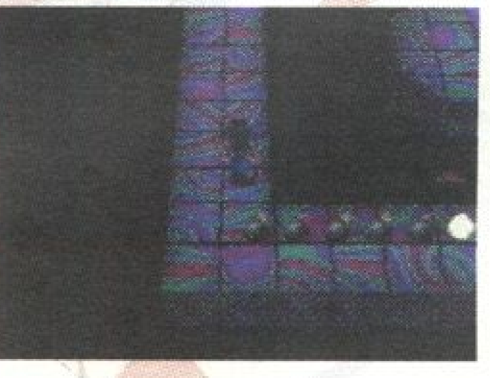
그런데 갑자기 어빙에게서 통신이 온다. 헤임달갓초가 드디어 움직였다는 정보. 대핀치다. 황급히 바깥으로 나오는 일행. 하지만 공중에 있는 헤임달갓초에게는 어찌할 도리가 없다. 그때 어디선가 새로운 커다란 에너지원이 잡힌다. 그곳에 있던 인물은 거대포병기 '리니어레일캐논'을 가지고 나타난 블러드! 그는 다른 자의 능력을 그대로 복사하는 도펠겐거의 힘을 빌어 기어스를 복사, 자신이 폭사하지 않은 것이다. 그리고 블러드는 옛날의 배신자 빈스펠트의 헤임달갓초에 캐논 일격을 가하고 커다란 피해를 입은 헤임달갓초는 물러난다. 블러드의 생환에 기뻐할 틈도 없이 일행은 오뎃사의 숨통을 조이기 위한 대공세를 가한다. 바로 마계주 4개를 모두 파괴하고 헤임달갓초를 함락시키자!





마계주는 전부 4개가 있고 코큐토스의 멤버 한 명씩 각각 관리하고 있다. 그리고 반을 올라갈 때마다 중간 보스가 등장한다. 일단 가장 찾기 쉬운 '섹터·트로메어'(セクト·トロメア)는 시엘제 자치령 동쪽에 있는 검은색 바다 삼각지역 내에 있다. 이곳에서는 블록이 굴러다니는 트랩이 있는데 이것은 블러드의 폭탄으로 폭파할 수 있다. 단, 4~5개는 터뜨려야 하므로 연속폭발을 노리는 것이 좋다. 트로메어와의 보스전이 끝나면 그는 병사들은 죄가 없다며 빈스펠트를 막아달라며 숨진다(하지만 감동은 없다)







'섹터 · 카이나'는 길드그라드 주변에 있으며 발레리아셔트를 이용해서 가야 한다. 이곳의 트랩은 스위치 블록을 맞추는 것으로 보면 곧 푸는 법을 알 수 있을 것이다(드로우나이프가 가장 편하다). 카이나는 그래도 코큐토스 중에서는 가장 세다. 카이나는 마열쇠 란돌프의 힘을 사용하여 다시 일어서려 하지만 란돌프가 만든 이상한 공간에 휘말려 어디론가 사라진다.







'섹터 · 안테노라'는 바스카 주변의 숲에 위치하고 있다. 안테노라의 탑을 오르다보면 안테노라가 문제를 내는데 하나는 기억력 테스트, 하나는 운 시험이다. 기억력 테스트는 9개의 블록을 누른 순서를 그대로 밟아야 하는데 속도가 굉장히 빨라서 어렵다(계다가 랜덤). 운 시험은 1개의 가짜 블록을 누르지 않고 나머지 블록을 전부 누르면 된다. 안테노라는 빈스펠트의 연인이기도 하지만 그녀를 쓰러뜨리면 이것이 모두 복수의 계획이었다는 충격적인 사실을 밝힌다. 안테노라는 가족이 빈스펠트에게 몰살당했던 과거가 있었다. 그래서 그녀는 그의 마음에 들기 위해 어떤 굴욕적인 일도 감수해냈다. 그가 자신이 없으면 살 수 없을 때까지. 그리고 지금, 여기서 죽는 것이 그에 대한 최대의 복수라는 것도….



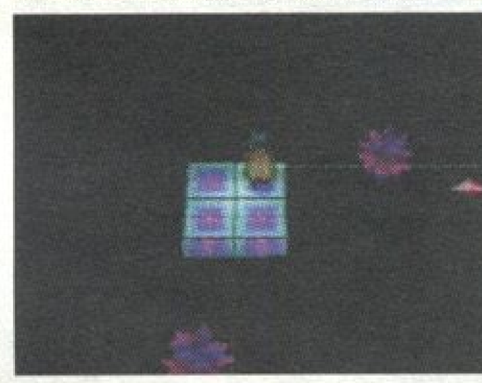


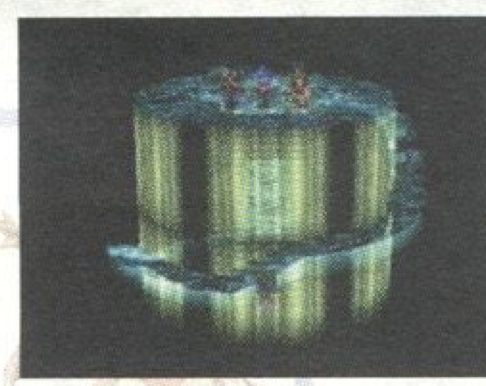


'섹터 · 쥬데카'는 가기가 조금 까다롭다. 일단 슬레이하임 성 근처에 위치한 '폐도 아크하임'(アークハイム)을 찾아내자(이곳에는 가디언 기 · 라무토스도 있다). 그리고 이곳에서 루트컨덕터(ルートコンダクター)를 2개 찾아내(하나는 쉽게 찾을 수 있지만 하나는 푸카로 겨우 얻을 수 있다) 이곳에 있는 엘리베이터를 기동시켜서 나오는 보스를 물리치고 숨겨진 라이프리플렉터를 통해서 가야 한다. 퍼즐은 케이블 패널을 타고 함정을 피해가는 「슈퍼마리오 3」식 액션이다. 단, 두 번째가 상당히 길기 때문에 긴장감 넘치는 한 판이 될 것이다. 쥬데카는 역시 가장 약하다. 그는 빈스펠트를 따라 다니는 덕분에 아무 노력 없이도 사람을 죽이는 쾌감을 느낄 수 있게 됐지만 이제 패했으니 삶의 낙이 없어졌다며 권총 자살한다(미친 녀석…).

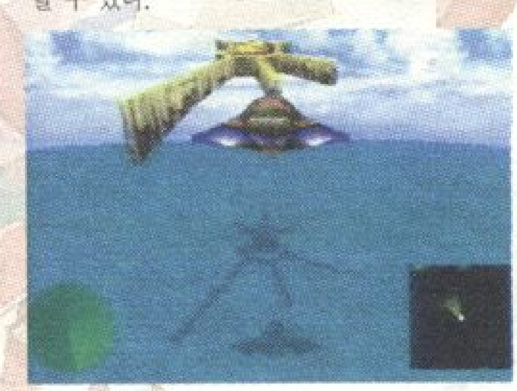








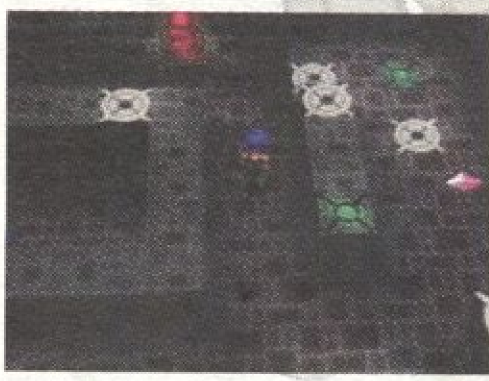
이제 드디어 헤임달갓초다! 헤임달갓초는 지도 남쪽의 바다에 떠있다. 일단 호버크래프트를 타고 바다에서 조사를 하면 분명히 레이더의 표시는 푸른색인데 이상한 그림자만 비치는 곳이 있을 것이다. 이곳에 발레리아셔트를 타고 가면 헤임달갓초로 진행할 수 있다.



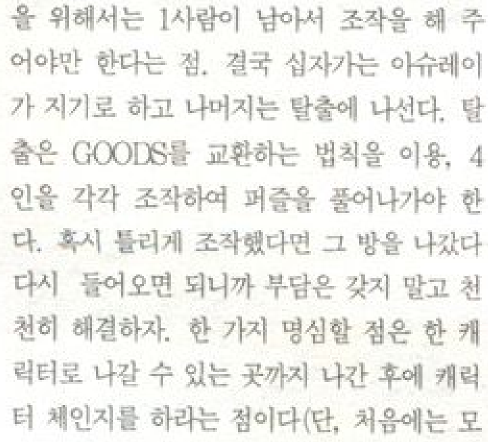
헤임달갓초에서는 문의 록을 잘 바꿔주어야 하는데 록(ロック)상태가 되면 그 문

이 잠기는 대신 나머지 문은 열린다. 문은 블루(ブルー), 레드(レッド), 그린(グリーン)의 3가지가 있다. 예를 들어 기계를 조작, 록 블루(ロック ブルー)라고 바뀌었다면 파란색 문은 전부 잠기고 나머지 문은 전부 열린다는 뜻이다. 이 퍼즐을 헤쳐나가면 그리 길지 않은 기간에 빈스펠트를 만날 수 있을 것이다. 단, 중간에 등장하는 워프존은 웬만큼 기억력이 좋지 않다면 의외로 많은 시간을 허비해야 한다.





빈스펠트는 악의 두령이 내뱉는 범위에서 그렇게 벗어나지 않는 대사를 죽 읊조리고는 전투에 들어선다. 전체공격이 두렵기는 하지만 그렇게 어려운 상대는 아니다. 빈스펠트를 쓰러뜨리면 이제 탈출만이 남아있다. 문제는 탈출포트는 5개이지만 탈출을 위해서는 1사람이 남아서 조작을 해 주어야만 한다는 점. 결국 십자가는 아슈레이가 지기로 하고 나머지는 탈출에 나선다. 탈출은 GOODS를 교환하는 법칙을 이용, 4인을 각각 조작하여 퍼즐을 풀어나가야 한다. 혹시 틀리게 조작했다면 그 방을 나갔다 다시 들어오면 되니까 부담은 갖지 말고 천천히 해결하자. 한 가지 명심할 점은 한 캐릭터로 나갈 수 있는 곳까지 나간 후에 캐릭터 체인지를 하라는 점이다(단, 처음에는 모든 캐릭터가 방을 빠져나가는 것을 우선으로 해야한다).









모든 캐릭터가 탈출에 성공. 하지만 아슈레이는 아직도 살아남은 빈스펠트와 1:1대결을 펼친다. 나이트브레이즈로의 변신을 노려 1격으로 끝장을 보자. 빈스펠트는 쓰러지지만 그는 결국 핵을 발사하고 아슈레이는 생사 불명의 상태로 남고 만다. 그리고 드디어 기다리던 디스크 2장으로….

아나스타시아

아슈레이가 정신을 차린 곳은 저승도 아니고 이승도 아니었다. 하지만 아슈레이는 거기에서 과거에 이미 죽은 인물인 아나스타시아(アナスタシア)-즉 검의 성녀와 욕망의 가디언 '루시에드'(ルシエド)를 만나게 된다. 아나스타시아는 성녀와는 거리가 먼 이미지의, 장난끼 많은 누님같은 인상을 주는 인물이었다. 아슈레이는 이곳에서 많은 사실을 알게 된다. 마리아벨과 아나스타시아가 동료였다는 것, 여기에 아슈레이가 마리아벨과 같이 싸우자고 약속을 했기 때문에 마리아벨이 자신을 알고 있었다는 것, 그리고 나이트브레이저의 정체가 그 옛날 팔가이아를 불구덩이로 몰아넣은 '로드브레이저'라는 것도, 그리고 아나스타시아가 발레리아 가문, 즉 어빙의 가문과 같은 핏줄인 사실도 알게 된다. 아나스타시아는 영웅이란 단지 세상의 제물로 바쳐지기 위한 허울일 뿐인데도 팔가이아로 돌아가고 싶냐고 묻는다. 거기에 아슈레이는 자신은 영웅이 되려고 돌아가는 것이 아니라는 대답을 하고 다시 원래의 세계로 돌아오게 된다.







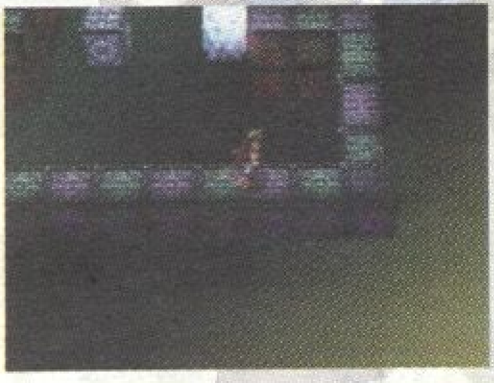




이때 지상에서는 아슈레이의 인도를 돕기 위하여 리루카의 힘을 이용, 밀레니엄 퍼즐을 푸는 시도를 하고 있었다. 하지만 리루카의 옛날, 언니와의 기억 때문에 결국 실

패. 그러나 아슈레이는 돌아오는 데에 성공한다. 그리고 아슈레이와의 약속을 믿고 기다렸던 마리나는 아슈레이와 서로 진실한 마음을 나눈다. 밀레니엄 퍼즐은 옛날과는 차원이 틀린 난이도를 지니고 있다. 가장 어려운 곳은 프리즈 로드로 블록을 얼리고 지나가는 곳이 아닌가 싶지만 좌절할 정도의 난이도는 아니므로 근성으로 헤쳐나가자.







성녀의 기억과 기둥의 능력

어빙은 다시 ARMS의 멤버가 모였으므로 이제 핵과 늘어나는 몬스터의 근원-가이아벨트의 사건을 동시에 해결하게 위해 팀과 카논의 각성을 꾀한다. 가이아벨트를 저지하지 못하면 가이아벨트의 팽창으로 인하여 팔가이아는 송두리째 먹혀버리게 되는 결과를 초래하게 된다. 시간이 없다. 빨리 움직이자. 이제 가야하는 곳은 루루드의 샘과 바스카에서 정보를 얻어서 가야하는 제물의 유적이다. 루루드의 샘은 거의 카논만을 위한 던전으로 새로운 GOODS인 롤러대시(ローラーダッシュ)도 얻을 수 있다. 여기에서 카논은 자신의 옛날 기억과 성녀의 기억, 그리고 로드브레이저의 모든 기억을 이어받게 된다. 추측컨대 오지 않아도 스토리는 진행될 것 같다(미확인).





문제는 제물의 유적. 장소를 찾기가 힘드므로 지도를 잘 살펴보자. 이곳에서는 클리어보다도 나중에 숨겨진 가디언을 얻기 위한 세 가지의 석상을 얻는 것이 중요하다. 석상을 얻기 위한 입구는 사진을 참조하자. 일단 용의 석상을 얻는 곳에서는 황도 12궁의 별자리들이 널려 있는데 활 모양의 그림 위에서 사자 모양의 그림 쪽으로 드로우나이프를 던지면 된다. 사자의 석상 쪽에는 시계와 석상이 있는데 9시 쪽의 석상의 머리 위에서 단차가 하나 높은 석상 쪽으로 리루카의 파이어로드를 사용하면 된다. 그리고 여신의 석상은 12색이 바닥에 그려져 있고 그 중 3색이 칠해진 석상이 놓여 있는데, 우측 상단을 제외한 나머지 한 군데씩의 물에 석상을 집어넣으면 된다. 석상의 색 순서는 바닥의 그림을 참조하면 될 것이다.













끝까지 진행하면 유적에 잠들어 있던 가이아가 팀에게 왜 죽음을 택하지 않느냐고,

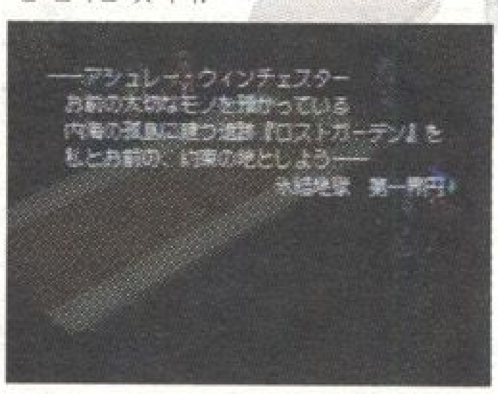




기둥의 운명을 거부하느냐고 묻는다. 이에 팀은 자신은 그러한 존재가 아니며 자신이 지켜야만 하는 것에 대해 스스로 싸울 것이라는 어찌보면 뻔한 대사를 말한다. 이에 가이아는 힘을 해방하여 주고 팀의 레벨3 포스 어빌리티를 익히게 된다.

오뎃사의 망령

모든 일이 순조롭게 풀리는 듯 했으나 문제가 생긴다. 바로 아슈레이의 그녀, 마리나가 납치된 것. 납치의 장본인은 바로 코큐토스의 카이나! 그는 아직도 살아있던 것이다. 그가 기다리고 있는 로스트가든(ロストガーデン)으로 가자. 이곳의 문들은 동료를 한 명씩 남기고 가지 않으면 열리지 않게 되어 있다. 나중에 드로우나이프가 꼭 필요하므로 아슈레이만 남기고 나머지 동료들은 문 여는 데에 투입하자. 퍼즐의 원리는 간단하다. 블록을 하나 밟으면 그 색깔의 블록들은 모두 한 번 높이를 바꾼다는 것. 이것을 이용하면 의외로 간단히 퍼즐이 풀린다. 마지막의 녹색까지 등장하는 곳이 조금 어려운데 힌트를 주면 둘 중 한가지 색깔만 먼저 움직여 놓고 녹색 블록을 움직이려 가면 된다는 것이다.







카이나는 자신의 소중한 빈스펠트를 앗아간 아슈레이를 저주하고 있었다. 그리고 그는 아슈레이의 가장 소중한 존재인 마리나를 빼앗겠다며 마리나를 공격하지만 그것을 막으려고 뛰어든 아슈레이는 로드브레이저의 강력한 힘을 끌어내고 만다. 로드브레이저는 정말로 강력해서 어떤 기술을 쓰든 카이나는 상대가 전혀 되지 않는다. 카이나는 쓰러뜨렸지만 마리나는 그런 아슈레이를 아슈레이로 보지 않고 마음을 돌린다. 서로의 마음에 상처를 입은 두 사람. 하지만 그들의 상처는 시간이 치료해 주리라….







핵드래곤과 론발디아

드디어 발등에 불이 떨어졌다. 오뎃사가 쏘아 올렸던 핵드래곤이 지구로 떨어진다는 것. 이것은 마치 살아있는 핵미사일이 떨어지는 것과 같은 일이다. ARMS는 드래곤을 저지하기 위해 길드그라드와 협력하여 드래곤을 저지하러 간다. 폭주의 위험성을 내포한 아슈레이를 남기고…. 하지만 드래곤을 저지하기에는 인간의 힘은 조금 부족했다. 그때 아슈레이가 전장에 뛰어든다. 그리고 당장 눈앞에 닥친 위험을 막기위해 로드브레이저의 힘을 개방하고 압도적인 힘으로 핵드래곤을 쓰러뜨린다. 그러나 힘을 너무 개방한 탓에 로드브레이저가 눈을 뜨고 이를 보다못해 뛰어나온 마리나를 위험에 빠뜨린다. 그러나 사랑의 힘은 위대한 것, 마리나의 진실한 마음이 아슈레이의 꺼져가는 의식을 다시 살려내고 로드브레이저는 다시 봉인된다. 그리고 다시 아슈레이로 돌아오게 된다(왠지 게임아츠의 냄새가…).



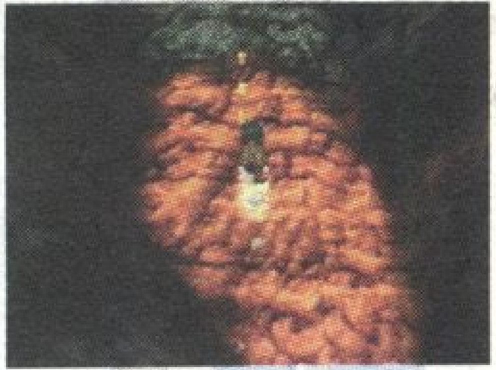






한편 어빙은 엉뚱한 생각을 한가지 해낸다. 바로 소문에 떠도는 마지막 핵드래곤의 힘을 아군의 것으로 끌어들이면 어떨까 하는. 무모한 발상이지만 가치는 있다. 일행은 마지막 핵드래곤, 론발디아의 힘을 구하기 위해 출동한다. 하지만 론발디아는 순순히 동료가 되어주지 않는다. 그리고 일행의 힘을 시험하기 위해 되려 싸움을 걸어온다. 전투에서는 이겨도 이벤트상 패배하는 일행. 하지만 론발디아는 끝까지 포기하지 않는

일행들에게 감동(?)하여 자신의 힘을 빌려주기로 한다. 이로서 전무후무의 '가변형 드래곤'이 아군이 된다. 론발디아는 평원이면 어디에나 착륙이 가능한 제대로 된 비공정으로서 이로서 갈 수 있는 곳이 대폭 확대된다.









레이포인트(レイポイント)

론발디아도 생겼겠다, 핵 문제도 해결됐겠다. 이제 어빙은 '레이포인트'라는 팔가이아 전체에 흐르는 마나의 힘을 해방하는 곳을 차례로 해방하여 그 마나의 힘으로 가이아벨트를 하나의 공간에 가두는 작전을 세운다. 레이포인트는 프레이(フレイ), 지오(ジオ), 뮤즈(ミューズ), 윙(ウイング)의 4군데가 있으며 각기 중간 보스가 존재한다. 그들은 속성만 틀리지 공격패턴은 같으므로 한 녀석의 패턴만 익혀두면 나머지는 쉽다.









문제는 퍼즐이 조금 까다로운데 그 중에 윙과 뮤즈가 상당히 난해한 퍼즐을 자랑한다. 윙의 경우에는 마지막 부분의 플레이트를 끼워 진행하는 곳이 문제가 되는데 푸는 법은 일단 플레이트 4개를 모은 후에 별(星-ほし)모양의 플레이트를 가장 아래, 즉 글이 쓰여진 비석의 정반대에 꽂는다(절대 빼지 말자). 그러면 나머지는 순서를 바꾸어 가며 꽂으면 된다. 뮤즈에서 어려운 부분은 마지막 부분의 여신상이 두 개 있고 단차가 있어 올라갈 수 없는 부분인데, 일단 이 유적에서 여신상이 하나만 있는 곳을 찾는다. 그 다음 여신상에서 북쪽으로 5보, 서쪽으로 3보 진행하면 바닥의 색깔이 조금 이상한 곳이 있을 것이다. 그 위에서 점프슈즈(ジャンプシューズ)를 쓰면 된다.

절망과 충격 속에서

레이포인트를 클리어하면 이제 어빙은 가이아벨트가 가두어져 있는 사이에 끝장을 보라고 일러온다. 장소는 쿠아토리 북쪽의 하얀 평원. 길이 정말 더럽게 까다롭다. 아마 한참을 헤매리라고 보는데 빠져나가는 원리는 모든 길은 전부 가보는 것이다. 같은 곳이 계속 나온다면 그것은 자신이 못 가본 곳이 있다는 뜻이므로 자신이 가본 곳은 지도를 그려보자. 젬이 여기 저기 놓여 있으므로 젬으로 자신이 가본 곳을 알아보아도 도움이 된다.





보스에게 도착하면 당연히 전투가 벌어지지만 운명을 건 결전치고는 너무 싱겁다. 이유는 가이아벨트가 자신의 일부분만을 남기고 도망을 쳤기 때문. 다시 한번 가두고는 싶지만 이미 마나는 거의 소모되어 버렸다. 이에 어빙은 한가지 잔혹한 생각을 해내고





Play Station

29

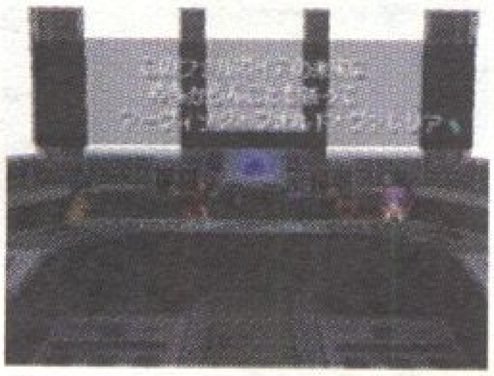
POWER 공략왕!

여동생인 아르티시아를 끌어들인다. 그리고 일행에게는 하르메츠의 이상 몬스터 증가를 조사하라는 지금 실정에 맞지 않는 이상한 명령을 내린다.



'광열의 핵(狂熱の核)'에 도착하면 제일 먼저 블러드의 어스셰이커(アースシェイカー)를 사용하여 막힌 곳을 전부 뚫자. 그리고 모든 기계를 작동시킨 후 가장 큰 기계를 작동시키면 이것이 헤임달갓츠의 잔해라는 것을 알 수 있다. 그리고 오뎃사의 자금원이 어빙이었다는 것도…. 이 의외의 사실에 일행이 경악하고 있을 때 발레리아셔트에서는 어빙과 아르디시아가 사라지는 사건이 발생한다. 그리고 일행은 최종결전을 직감하고 최후의 싸움을 준비한다. 서로의 싸우는 이유를 확인하며(FF7이 생각나는 것은 나만일까?).

















팔가이아의 영웅

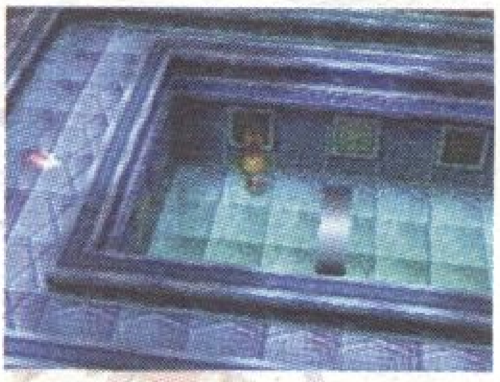
드디어 최후의 던전이다. 던전은 로스트가든 근처의 고원에 있지만 착륙이 마땅치가 않기 때문에 장시간을 걸어서 가야만 한다는 문제점이 있다. 이곳에서 가장 힘든 것은 역시 초장부터 나오는 퍼즐이다. 이하의 사진 순서대로 누르면 OK.

이 던전에 있는 아슈레이의 마지막 GOODS는 머리 위의 스위치를 누를 때에













쓰이므로 반드시 얻어야 한다. 후에 나오는



기억력 테스트는 횃불을 같은 위치에서 정확히 밝히면(리루카 이용) 길이 열린다. 그리고 세이브 포인트 이후에 등장하는 문을 조사하면 적과 전투가 벌어지므로 최대한 안 싸우는 루트를 궁리하며 나아가자.









최하층에서의 중간 보스와의 가벼운 일전이 끝나면 정말 마지막 던전이 펼쳐진다. 이곳의 잠긴 문들은 기둥을 조사하여 기둥의 무늬가 일치해야만 문이 열린다. 조사하는 기둥과 근처의 기둥의 회전비가 1:2이므로 계산 꽤나 해야할 것이다.







최하층에 다다르면 일행을 4개로 나누어서 진행해야 하는데 홀로 가는 3인은 혼자서 보스와 상대해야 하므로 가장 약한 멤버(필자의 경우는 리루카)를 아슈레이와 동행시키자. 가이아벨트코어로 변한 어빙과 아르티시아는 영웅의 피가 흐르는 자신들이 가이아벨트의 그릇이 됨으로서 가이아벨트를 가두는 방법을 택한 것이다. 그것이 영웅에 어울리는 세상을 구하는 임무라고…. 아슈레이는 반발하지만 그들 나름대로의 싸움에 함께 응해주기로 하며 결전에 돌입한다. 최종 보스를 포함한 모든 보스들은 상태이상 공격을 포함, 1500전후의 데미지를 입히므로 거기에 맞추어 회복아이템을 준비해야 할 것이다. 여기까지 오면서 미라클베리(ミラクルベリー)를 1번이라도 사용했다면 클리어가 아주 힘들어진다. 특히 가이아벨트코어는 HP가 30000이 넘으므로 장기전을 각오해야 할 것이다.







가이아벨트코어를 물리치고 이곳을 탈출하는 일행. 그런데 그 와중에 아슈레이만 어떤 이상한 공간으로 옮겨진다. 그렇다. 아직 로드브레이저가 남아있던 것이다! 그러나 아슈레이는 영웅은 혼자가 아니라며 아나스타시아가 바랬던 세상을 지키기 위해서 모두의 마음으로 아카드람을 손에 쥔다. 그리고 로드브레이저와의 최종 결전…. 로드브레이저와의 전투에서 아슈레이의 공격기술은 포스 어빌리티 하나밖에 없으므로 이것만 쓰자. 단, HP회복은 꼭 해주어야 한다. 이벤트성이 강한 전투이므로 한 9번 정도 공격을 반복하면 알아서 쓰러진다. 그리고

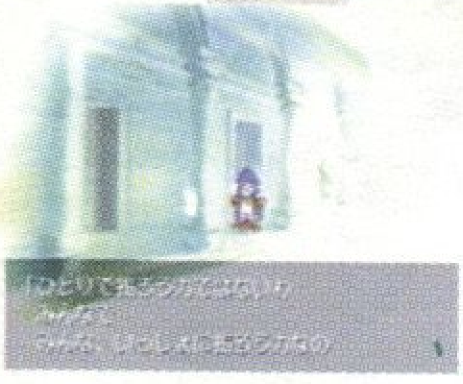


























흐르는 엔딩을 감상하면 드디어 WA 2의 대단원의 막이 내린다.

갈 사람만 가라! 보너스 던전과 이벤트들

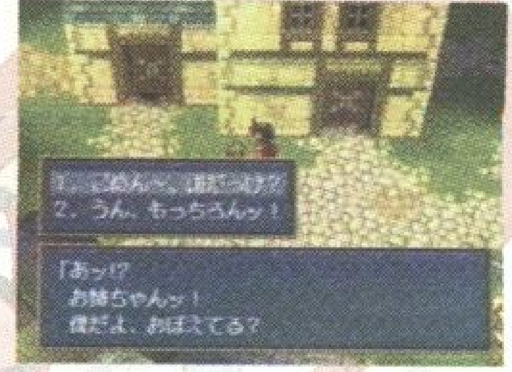
본문에는 기본적인 가디언들의 던전 위치를 기재했지만 여기에서부터 소개할 것들은 정말 안가도 되는 곳들뿐이다(사실 가디언도 안 얻어도 되지만). 단지 좀 더 강한 미디엄이나 아이템을 원하는, 내지는 완벽 클리어만을 노리는 사람들을 위한 장소일 뿐이다. 이들 던전이 위치한 곳은 게임 내에서 카논을 얻으면 생기는 서치 레이더와 사진의 지도를 참고하길 바란다. 한 가지 밝혀두는 것은 여기에 나온 것들이 숨겨진 것의 전부가 아니라는 것이다. 또 다른 감추어진 사실들을 발견하는 것 역시 여흥. 부디 즐거이 즐겨 주기 바란다.

남겨진 섬 · 지하실
〔遺された島・地下室〕

마계주 섹터 트로메어가 있던 검은 해역. 이곳의 북동쪽에 위치한 외딴 섬에 위치한 던전이다. 일단 아슈레이의 3번째 GOODS가 필요하므로 기본적으로 종반에 가게 되는 던전이며 듀플리게이터가 초장부터 6개나 필요하므로 상당히 가기가 껄끄러운 곳이기는 하지만 재미있는 아이템들이 널려 있으므로 최후의 던전에서 빠져나와 한번은 가보자.

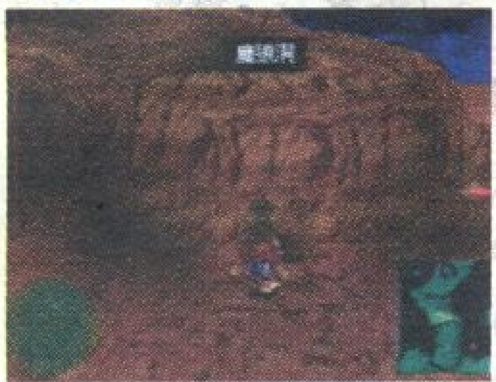
파레스빌리지
〔パレスヴィレッジ〕

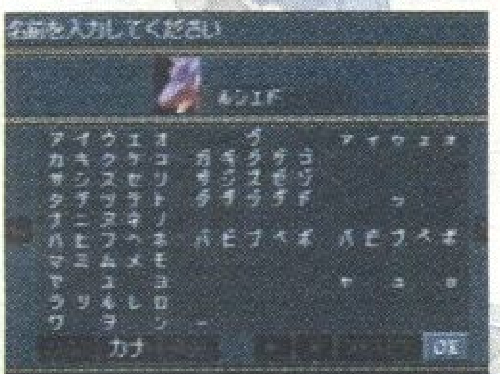




어디서 많이 안 들어봤니? 그렇다. 바로 서장에서 리루카가 얼떨결에 구해준 그 마을이다. 레이포인트에 관한 힌트를 들을 수 있다…는 정도의 가치를 지닌 마을이다. 그래, 그냥 마을이라고 생각하고 진행하면 된다. 마계주 섹터 쥬데커가 있던 그 커다란 섬에 있다.

마랑동[魔狼洞]









디스크 2장 시작 부분에서 루시에드(ルシエド)가 아슈레이를 쫓아 왔던 사실을 기억하시는지? 그후의 종적이 궁금하신 분들에게 멋진 해결책! 루시에드는 바로 여기에 있다! 마랑동은 내부가 너무도 어두운 관계로 인하여 가능하면 최후 던전에서 세 번째 GOODS를 얻고 오는 것을 권한다. 루시에드를 만나면 자신의 이름을 물어오므로 위의 이름을 입력하면 된다. 그리고 나면 루시에드와 아슈레이의 이벤트 이후에 특수능력 '마견 루시에드(まけんルシエド)'를 얻을 수 있다.

노블렛성
[ノーブルレッド城]









마랑동 산 너머에 조금 넓게 펼쳐진 평야가 하나 있는데 그곳을 조사해 보면 웬 성 하나가 덩그러니 등장한다. 혹시 발레리아셔트에서 마리아벨이 슬그머니 사라진 것에 대해 의심을 가져본 사람은 없는지? 마리아벨은 바로 이 노블렛 성에 있다. 노블렛 성은 알고 보면 상당히 간단한 루트이지만 괜히 규모가 커서 자칫하면 쓸데없이 헤매는 수가 생긴다. 진짜 길은 정면이라는 것을 항상 염두에 두고 가는 것이 중요하다. 중간에 비석에 쓰여진 무시무시한 경고(?)는 무시하고 진행해 들어가면 관속에 들어있는 인형옷을 벗은 마리아벨을 만날 수 있다. 그리고 이벤트 후에 6번째 동료로서 파티에 참가한다. 능력은 떨어지는 편은 아니나 이렇다할 장점도 없는, 취미형 캐릭터로서의 냄새가 강하게 풍기지만 의외로 고렘의 능력이 좋고, 토카와 게의 마지막 이벤트도 마리아벨을 통하여 일어나므로 완벽 클리어를 노리는 사람이라면 필수 사용 캐릭터가 될 것이다(게다가 게임 그래픽 상으로는 가장 귀엽다).

절대행운권[絶對幸運卷]





짧고 간단하며 이득이 많고 짜증나는 퍼즐도 없는, 아주 마음에 드는 던전. 각설하고 이곳의 문은 하나 같이 잠겨 있는데다가 그 어떤 GOODS를 사용해도 열리지 않는다. 이곳의 문을 열기 위해서는 일단 미디엄 '펜가론'(フェンガロン)이 필요하다. 그리고 이곳의 적들과 전투를 해보자. 적들이 무언가 손에 들고 있는 것이 보일 것이다. 펜가론의 커스텀 커맨드인 픽포켓(ピックポケット)을 사용해서 그들이 지닌 시크리트 키(シークレットキー)를 훔치자(시크리트 키는 하나만 있어도 이곳의 문을 전부 열 수가 있다). 이 던전의 끝까지 진행하면 행운의 가디언 챠파팡가의 미디엄을 얻을 수 있다. 이 미디엄은 뒤에서 말할 세 가지 미디엄과 함께 엄청난 능력치 상승 효과를 자랑하므로 반드시 얻기를 권하는 바이다.

하늘의 선물[空の贈り物]



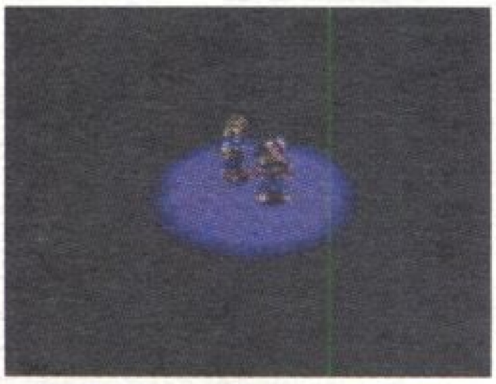
팔가이아 남쪽에 있는 외딴 섬에는 운석

이라도 떨어진 것 마냥 커다란 구덩이가 파여져 있는 곳이 하나 있다. 구덩이의 중심에서 서치를 해보면 등장하는 곳이 여기인데 이곳에는 '아티팩트 용 아이템'이라는 기묘한 아이템들만 잔뜩 널려 있다. 이곳은 잘 떨어져서 진행해야 하는 곳으로서 낙하지점만 잘 파악하면 모든 아이템을 얻어서 나갈 수가 있을 것이다. 끝까지 진행하면 역시 가디언을 얻을 수 있다. 위의 가디언표에는 없으므로 주의!

세 가지 가디언









정상적인 진행을 해온 분들이라면 누구나 용, 사자, 여신의 3가지 석상을 지니고 있을 것이다. 이 석상들은 사용되지도 않고 스토리만을 진행하는 사람들이라면 아무런





쓸모도 없이 엔딩까지 가고 만다. 이들의 진짜 발동은 레이포인트 4군데를 클리어하고 다음 이벤트도 해결하고 나서야 된다. 일단 용의 석상은 아슈레이가 마리나에게, 사자의 석상은 블러드가 빌리에게, 여신의 석상은 팀이 코렛트에게 말을 걸면 각각 희망의 미디엄, 용기의 미디엄, 사랑의 미디엄으로 바뀐다. 이들 미디엄의 장비효과는 다른 미디엄들과는 비교도 되지 않는다. 노파심에서 정리해 두는데, 마리나는 발레리아셔트(ヴァレリアシャトー)의 2층에 있는 방(아르티시아가 있는 부엌(?)의 맞은 편에 있는 방)에 있으며 빌리는 세보크마을(セボック村)에 있는 촌장 집에서 휠체어를 타고 앉아 있다. 그리고 코렛트는 바스카(バスカー)의 자기 집에 있다.

마법의 레벨업



마계주(魔界柱)가 등장한 시점에서 리루카를 선두에 세우고 텔레포트젬(テレポートジェム)을 사용하면 갑자기 이상한 외딴 섬으로 워프할 때가 있다. 이곳에 있는 집에 들어가면 마법을 연구하는 사람이 있는데 이 사람의 부탁으로 시엘제 자치령(シエルジェ自治領)의 카라얀(カラヤン)을 만나고



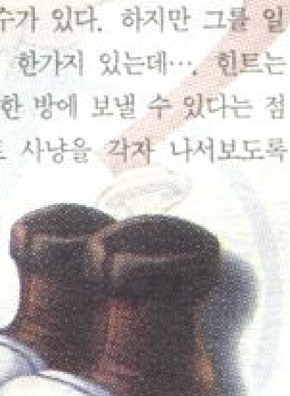
다시 이 섬으로 오면(집에 들어갔다 나오면 텔레포트가 자유로이 가능하다) 레벨 2 마법의 조합이 가능하다. FP소비가 상당히 크지만 위력 역시 상당하므로 역시 꼭 찾아내야 할 이벤트 중 하나라 하겠다.

클리어 불가능? 고스트 등장!





고스트(ゴースト)…. 그의 정체는 빈스펠트(ヴィンスフェルト), 바로 오뎃사의 두목으로 있던 사람이다. 그의 원령이 검에 남아 재등장한 것이 바로 고스트. 광열의 핵(狂熱の核)에서 검을 조사하면 고스트가 등장하는데 그의 전체공격은 파티 전원에게 6000 이상의 데미지를 입히므로 PS의 HP업을 전원이 붙이고 있다고 해도 레벨이 75는 넘어야 맞장을 뜰 수가 있다. 하지만 그를 일격에 잡는 방법이 한가지 있는데…. 힌트는 팀으로 상대해야 한 방에 보낼 수 있다는 점이다. 자! 고스트 사냥을 각자 나서보도록(스타의 그것이 아냐!)!

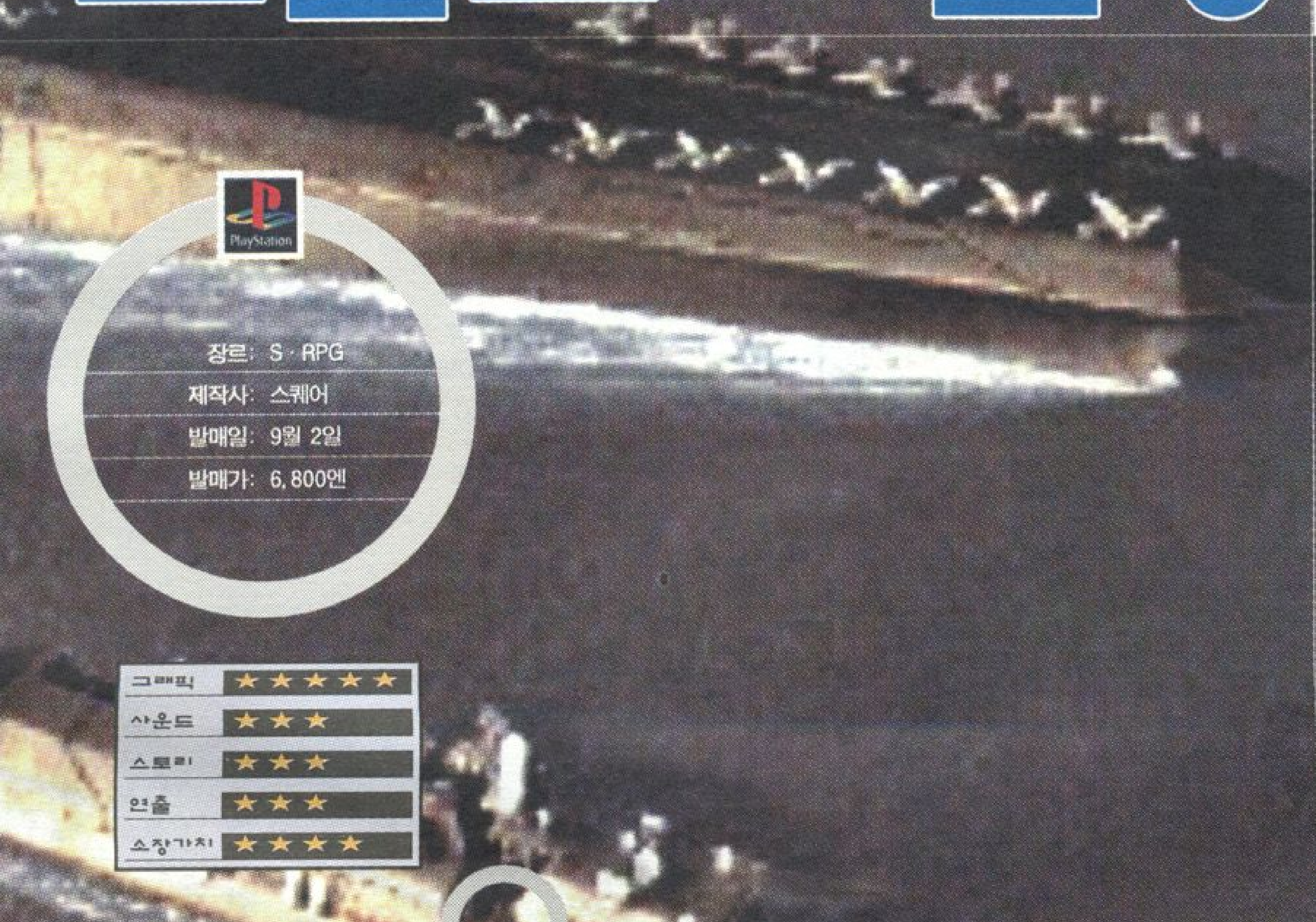


front mission 3

フロントミッション サード

의혹의 폭탄, 마이더스로부터 사건은 시작한다

프론트 미션 3



PlayStation

장르:	S · RPG
제작사:	스퀘어
발매일:	9월 2일
발매가:	6,800엔

그래픽	★★★★★
사운드	★★★
스토리	★★★
연출	★★★
소장가치	★★★★

핵폭탄과는 달리 후유증이 없어 상당한 위력을 발휘하는 마이더스를 둘러싸고 아리사와 에마의 이야기가 흐른다. 과연 인간보다 우월한 생명체가 나와 우리를 파멸시킬 수 있을까? 인간이든 이매지너리 넘버이든 리얼 넘버이든 그들은 각각의 신념을 갖고서 살아가는 방대한 내용의 프론트 미션 3. 이번 공략은 아리사편으로만 진행했으며, 많은 대사량 때문에 이야기의 진행상 도움이 되는 부분만 넣었다는 점을 밝혀 둔다.

공략 ⋯› 닥터 M

시스템

1. AP 시스템

AP는 액티브 포인트라고 부르며 이동과 전투를 행하는 유니트의 행동에 따라 소비된다. 이것이 없으면 적의 공격을 받을 경우 반격 또는 회피행동을 할 수 없다. AP의 수치는 적 유니트의 파츠 파괴 숫자를 나타내는 에이스 랭크에 따라서 상승한다. 따라서 많은 적을 파괴하면 할수록 AP는 자연적으로 증가한다. 공격시의 AP 소비는 무기에 따라 다르며, 반격시에는 무기별 AP에 가산 AP 포인트가 붙는다. AP는 턴마다 12 포인트 회복하여, 모두 회복하면 더 이상 늘어나지는 않는다. 파츠를 개조하면 캐릭터가 갖고 있는 최대 AP에서 파츠에 대한 AP를 분배하여 강화하게 된다. 하지만 이렇게 분배된 AP의 경우 전투에서 사용할 수는 없다.



◀이동, 공격, 반격 시에는 AP가 소비된다

무기에 따른 소비 AP

무기의 종류	소비 AP
격투	1
샷 건	3
라이플	4
화염 방사	4
머신 건	5
캐논	6
미사일	10
그레네이드	12

반격시의 가산 AP

적과의 거리	가산 AP
1스퀘어	3
2스퀘어	3
3스퀘어	2
4스퀘어	2
5스퀘어 이상	1

2. 멀티 어셈블리 시스템

프론트 미션 3에서는 벤처의 파츠를 교환하는 것 이외에도 파츠의 능력을 올리는 개조를 이행할 수도 있다. 개조는 어느 정도 스토리가 진행되어야 더 높은 레벨의 개조가 가능해지며, 많은 비용이 들어간다.



▲개조는 충분히

HP개조

Body, Arm, Leg 모두에서 실행할 수 있는 개조 방법이다. HP는 증가하지만 출력, 중량에는 영향을 주지 않는다.

속성 방어 개조

Body에서 실행할 수 있는 개조로, 무기의 속성에 대한 스테이터스 이상 회피율을 올린다. 염열(炎熱), 위격(衛擊), 관통(貫通) 등 3종류의 속성을 방어한다.

회피 개조

다리에서 실행할 수 있는 개조로 적의 공격에 대한 회피율을 상승시킨다. 회피율이 높으면 격투와 원거리 공격에서 적은 데미지를 입게 된다.

명중 개조

Arm에서만 실행할 수 있는 개조로 공격시 명중률을 올린다. 프론트 미션 3에서는 공격 목표까지의 거리가 멀수록 명중률이 떨어지기 때문에 원거리 계통의 벤처는 이 개조가 반드시 필요하다.

R & B 개조

다리에서 실행하는 개조이다. R은 롤러 대시의 약자로 장해물이 없다면 전후좌우 방향으로 이동력이 상승한다. B는 버니어의 약자로 고도 차이가 있는 지형을 점프로 이동할 수 있다.

3. 무기의 특성

프론트 미션 3에서는 적과의 위치 관계, 공격할 때의 무기에 따라 명중률이 변한다. 유니트가 소지한 무기의 특성을 활용하면 보다 쉬운 진행이 가능하다.

a. 기본적으로 적과의 거리가 멀수록 명중률은 내려간다. 단 미사일은 변하지 않는다.

b. 낮은 위치에서 높은 위치에 있는 적을 공격할 때에는 명중률이 대폭 감소한다. 반대로 높은 위치에 있다면 명중률이 오른다.

c. 공격 목표까지 장애물이 있다면 명중률이 내려간다. 경우에 따라서는 0%가 되며, 미사일은 장해물을 피해 날아가기 때문에 명중률에 변함이 없다.

4. 적 유니트의 회수

스테이지 클리어시 적 파일럿이 투항하거나, 무인 상태로 되어 있거나, 아군이 타고 있는 적 기체는 자동적으로 아군의 기체로 회수할 수 있다(당연히 예외도 있다).

5. 네트워크

인터 미션에서 이용할 수 있는 네트 워크는 메일의 송수신과 상점의 이용, 각 포럼의 관람 등의 다채로운 기능을 사용할 수 있다. 또 특정 포럼에서는 영상 데이터와 입수하지 못한 벤처를 얻을 수도 있다.

6. 아리사편에서의 캐릭터 운용

필자가 사용한 캐릭터의 활용을 참고하면, 처음 게임을 접하는 게이머라도 어느 정도 감을 잡고서 게임을 운용할 수 있게 될 것이다. 필자의 경우 아리사 편에서 사용한 주요 캐릭터는 카즈키, 료고, 아리사이며 미호, 류, 메이야는 상황에 따라서 바꾸었다. 먼저 카즈키가 사용한 스킬은 더블 어설트 2개에 태클 I, 탄수UP I 등을 사용하였다. 이것은 접근전에 강한 카즈키의 능력을 발휘하기 위한 것이다. 료고는 그의 언행과는 다르게 매우 실력있는 인물로 왼쪽 팔에는 머신 건, 오른쪽 팔에는 실드를 장비하여 중거리 담당으로 활용하였다. 탄수UP I ×3, 줌 I ×2, fall 샷을 장비하였으며, 한번 연계가 시작되면 상대는 거의 살아남지 않는다. 아리사는 미사일 전용 캐릭터로 6개의 컴퓨터 용량을 모두 미사일 난사로 채웠다. 그리고 컴퓨터는 발동율이 높은 COMB652를 장착하여 역시 한번 발동되면 6개의 미사일이 공격하기 때문에 거의 살아남지 않는다. 이 게임에서는 라이플의 성능이 그다지 뛰어나지 않기 때문에 류도 료고처럼 머신 건과 실드를 장비하여 출격하였다. 미호는 카즈키 스타일로, 메이야는 아리사 스타일로 키우면 될 것이다.



무기

명칭	종류	속성	중량	명중률	사정거리	공격력	AP	가격
오덴M98(オーデンM98)	샷 건	위	42	75%	1~3	12×12	3	140
SPPG14	샷 건	위	50	75%	1~3	14×12	3	260
위부2형(衛部2型)	샷 건	위	59	75%	1~3	16×12	3	500
위탑3형(衛塔3型)	샷 건	위	69	75%	1~3	19×12	3	660
디소드M300(ディソードM300)	샷 건	위	80	75%	1~3	22×12	3	780
코드SN990(コッドSN990)	머신 건	관	48	80%	1~4	11×10	5	160
DGS-25	머신 건	관	56	80%	1~4	13×10	5	240
명달2형(明達2型)	머신 건	관	65	80%	1~4	15×10	5	460
혜달3형(惠達3型)	머신 건	관	78	80%	1~4	18×10	5	620
일서90MF(日西90MF)	머신 건	관	78	80%	1~4	18×10	5	620
아크바렐4(アークバレル4)	머신 건	관	91	80%	1~4	21×10	5	800
프란발FF(フランバルFF)	라이플	관	45	75%	1~6	58×1	4	120
9식저격총(9式狙撃銃)	라이플	관	53	75%	1~6	69×1	4	200
노상6형(老象6型)	라이플	관	62	75%	1~6	82×1	4	460
노호3형(老虎3型)	라이플	관	73	75%	1~6	98×1	4	600
스캐라브F2(スキャラブF2)	라이플	관	73	75%	1~6	98×1	4	600
11식저격총(11式狙撃銃)	라이플	관	84	75%	1~6	117×1	4	780
화류1형(火流1型)	화염 방사	염	60	60%	1~2	20×4	4	200
화새2형(火塞2型)	화염 방사	염	70	60%	1~2	24×4	4	460
화요3형(火要3型)	화염 방사	염	81	60%	1~2	28×4	4	600
핫가젤(ホットガゼル)	화염 방사	염	93	60%	1~2	33×4	4	780
봄버스터(ボーンバスター)	격투 무기	위	22	100%	1	76×1	1	100
피어너클(フィアーナックル)	격투 무기	위	26	100%	1	91×1	1	200
10식 타수(10式打手)	격투 무기	위	30	100%	1	109×1	1	300
12식 타수(12式打手)	격투 무기	위	35	100%	1	130×1	1	400
하이 버스터(ハイバスター)	격투 무기	위	35	100%	1	130×1	1	400
페탈 버스터(フェタルバスター)	격투 무기	위	40	100%	1	156×1	1	500
샤프 파일(シャープパイル)	격투 무기	관	20	110%	1	63×1	1	140
헤비 파일(ヘビーパイル)	격투 무기	관	23	110%	1	75×1	1	260
22식 타침(22式打針)	격투 무기	관	32	110%	1	108×1	1	500
라스트 스테이크(ラストステイク)	격투 무기	관	37	110%	1	129×1	1	700
킹 액스(キーンアックス)	격투 무기	위	21	120%	1	67×1	1	200
9식 타봉(9式打棒)	격투 무기	위	25	120%	1	80×1	1	300
13식 타봉(13式打棒)	격투 무기	위	29	120%	1	96×1	1	400
비너스(ビーナス)	격투 무기	위	33	120%	1	115×1	1	500
퀘일 (クエイル)	미사일	염	81	80%	3~9	73×1	10	200
와그테일2(ワグテイル2)	미사일	염	96	80%	3~9	87×1	10	380
운작34형(雲雀34型)	미사일	염	109	80%	3~9	104×1	10	460
지갱조50형(智更鳥50型)	미사일	염	123	80%	3~9	124×1	10	660
나이팅게일(ナイチンゲール)	미사일	염	123	80%	3~9	124×1	10	660
바자리거(バジャリガー)	미사일	염	137	80%	3~9	148×1	10	900
10형 박격포(10型迫撃砲)	그레네이드	염	109	60%	3~6	74×1	12	400
13형 박격포(13型迫撃砲)	그레네이드	염	124	60%	3~6	88×1	12	600
14형 박격포(14型迫撃砲)	그레네이드	염	140	60%	3~6	105×1	12	800
빌트GGR(ヴァルトGGR)	그레네이드	염	156	60%	3~6	126×1	12	1000

방패

명칭	종류	중량	AP	사용 회수	가격	비고
06식 장갑(06式装甲)	실드	18	2	4	100	데미지 50% 감소
SN-100G	실드	24	2	6	160	데미지 50% 감소
각방순(角防盾)	실드	22	2	4	200	데미지 70% 감소
중방순(重防盾)	실드	28	2	6	300	데미지 70% 감소
10식 장갑(10式装甲)	실드	28	2	6	300	데미지 70% 감소
SN-107G	실드	36	2	4	400	데미지 90% 감소

백팩				
명칭	중량	용량	추가 출력	가격
BPT3A	10	-	30	200
BX002	10	4	-	140
5식 역조장(力組裝)	10	-	30	200
6식 배포(6式背包)	30	6	-	300
BPT9MAX	30	-	90	800
BX090	50	8	-	600

컴퓨터			
명칭	용량	기능	가격
COM4	4	특수 기능 없음	200
COM5	5	특수 기능 없음	400
COM6	6	특수 기능 없음	600
COMC754	6	발동율 대 down, 연쇄율 대 up	1000
COMB554	6	발동율 소 up, 연쇄율 소 down	1000
COMC654	6	발동율 중 down, 연쇄율 중 up	1000
COMB603	6	발동율 중 up, 연쇄율 중 down	1000
COMC554	6	발동율 소 down, 연쇄율 소 up	1000
COMC652	6	발동율 대 up, 연쇄율 대 down	1000
COMG10	6	입수률 up	1300

스킬				
스킬명	발동 파츠	발동 조건	용량	효과
절대선공 I (絶對先攻 I)	세니스레브(ゼニスレヴ) - Leg	어깨 무기 제외	1	선제 공격이 가능, 데미지 1.4배
실드 어택(シールドAtk I)	제로스(ゼロス) - Arm	격투 무기(실드 장비)	1	팔에 장착한 실드로 공격
태클 I (タックル I)	제니스레브(ゼニスレヴ) - Body	격투	1	벤처의 중량으로 공격한다
탄수UP I (彈數UP I) I	107식 강순 - Arm	연사	1	발사 탄수가 1.2배
줌 I (ズーム I)	107식 강순 - Body	그레네이드 제외	1	명중률 1.2배
스턴 펀치(スタンパンチ)	카셀M2 - Arm	격투	1	상대를 기절시킨다
이젝트 펀치(イジェクトパンチ)	천동 3형 - Arm	격투	1	상대를 강제 배출시킨다
공격력 UP I (攻擊力UP I)	108식 강경 - Body	격투 무기	1	격투력 UP
ALL or NO	108식 강경 - Arm	연사	1	모두 명중 또는 실패한다
인간 DMG I (人間DMG I)	드레그M2C - Arm	그레네이드 제외	1	적 파일럿에 데미지
미사일 난사(ミサイル亂射)	위스크 - Arm	미사일	1	남은 미사일을 모두 발사
패닉 샷(パニックショット)	메레딘M1 - Arm	사격, 미사일	1	적 파일럿을 혼란시킨다
데드 머신(デッドマシン)	지니 - Leg	모든 무기	1	파츠가 파괴되어도 반격
견수 후공 I (堅守後攻 I)	107식 강순 - Leg	어깨 무기 제외	1	적에게 선공을 주지만 50%의 데미지 감소
안티DMG20(アンチDMG20)	천동 3형 - Leg	방어시	1	20이하의 데미지를 0으로 만듬
경험치 2배(經驗値2倍)	드레그M2C - Leg	그레네이드 제외	1	경험치 2배
회피 1↑ (回避1↑)	PAW파레이 - Leg	어깨 무기 제외	1	회피 개조 1 up
숙련 1↑ (熟練1↑)	메레딘M1 - Leg	그레네이드 제외	1	숙련도 1 up
속방 1↑ (屬防1↑)	지니 - Body	어깨 무기 제외	1	속성 개조 1 up
적 숙련 1↓ (敵熟練1↓)	렉슨M4F - Leg	어깨 무기 제외	1	적 숙련도 1 down
적 속방 1↓ (敵屬防1↓)	메레딘M1	그레네이드 제외	1	적 속성 방어 개조 1 down
적 회피 1↓ (敵回避1↓)	제로스 - Body	그레네이드 제외	1	적 회피개조 1 down
적 명중 1↓ (敵命中1↓)	PAW파레이 - Body	어깨 무기 제외	1	적 명중 개조 1 down
AP3割 커트(AP3割Cut)	카셀M2 - Arm	그레네이드 제외	1	소비 AP 3 감소
안티 스킬(アンチスキル)	명천 1형 - Leg	그레네이드 제외	1	적 스킬 발동 불능
안티 브레이크(アンチブレイク)	109식 염양 - Leg	방어시	1	파괴 직전의 파츠가 파괴되지 않는다
DMG Fix 100	108식 강경 - Leg	방어시	1	101~200까지의 데미지를 100으로 고정
DMG Fix 200	기병 0형 - Leg	방어시	1	201~400까지의 데미지를 200으로 고정
DMG Fix400	112식 춘앙 - Body	방어시	1	401~800까지의 데미지를 400으로 고정
리벤지 I (リベンジ I)	110식 진앙 - Body	적의 선공 방어시	1	데미지를 1.2배로 반격
BODY 가드(BODYガード)	PAW2프로우브 - Leg	방어시	1	Body의 데미지를 Arm으로 이전
이스케이프(エスケープ)	포라M12A - Arm	모든 무기	1	파츠가 부서질 때 도주

긴급 피난(緊急避難)	포리M12A - Body	어깨 무기 제외	1	Body가 파괴되었을 때 긴급 탈출
더블 어설트(ダブルアサルト)	제니스레브 - Arm	격투 & 사격(적 근접)	2	사격과 격투 무기로 공격
절대 선공 Ⅱ(絶對先攻Ⅱ)	제로스 -Leg	어깨 무기 제외	2	선공을 취하지만 피해가 1.4배
탄수 UP Ⅱ(彈數UPⅡ)	110식 진양 - Arm	연사	2	사격 무기의 탄수가 1.4배 up
태클 Ⅱ(タックルⅡ)	천동 3형 - Body	격투를 사용	2	큰 데미지
실드 어택 Ⅱ(シールドAtkⅡ)	라오페피아 - Arm	격투 무기	2	큰 데미지
더블 샷 Ⅰ(ダブルショットⅠ)	PAW2프로우브 - Arm	양팔 같은 사격 무기	2	좌우 연속 사격 공격
더블 샷 Ⅱ(ダブルショットⅡ)	상제 1형 - Arm	양팔 다른 사격 무기	2	좌우 연속 사격 공격
더블 펀치 Ⅰ(ダブルパンチⅠ)	그라플M1 - Arm	양팔 같은 격투 무기	2	좌우 연속 격투 공격
더블 펀치 Ⅱ(ダブルパンチⅡ)	무덕 3형 - Arm	양팔 다른 격투 무기	2	좌우 연속 격투 공격
fall 펀치(fallパンチ)	기병 0형 - Arm	격투	2	적의 AP를 0으로 만든다
격투력 UP Ⅱ(格闘力UPⅡ)	카셀M2 - Body	격투 무기	2	격투력 up
줌 Ⅱ(ズームⅡ)	렉슨M4F - Body	그레네이드 제외	2	명중률 1.5배
인간DMG Ⅱ(人間DMG Ⅱ)	내영 1형 - Arm	그레네이드 제외	2	적 파일럿에게 큰 데미지
Hit & Away	110식 진양 - Leg	어깨 무기 제외	2	공격하고 도망친다
오토 머신 Ⅱ(オートマシンⅡ)	PAW 프로우브 - Body	어깨 무기 제외	2	기절시 자동 공격, 그 후 기절 회복
견수 후공 Ⅱ(堅守後攻Ⅱ)	철기 4형 - Leg	어깨 무기 제외	2	적에게 선공을 주지만 80%의 데미지 감소
AP 6割 커트(AP6割Cut)	111식 춘양 - Leg	그레네이드 제외	2	소비 AP 6 감소
안티 DMG40(アンチDMG40)	라오페피아 - Leg	모든 무기	2	40이하의 데미지를 0으로
경험치 3배(經驗値3倍)	상제 1형 - Leg	그레네이드 제외	2	입수 경험치 3배
회피 2↑(回避2↑)	위스크 - Leg	어깨 무기 제외	2	회피 개조 2 up
숙련 2↑(熟練2↑)	그라플M1 - Leg	그레네이드 제외	2	숙련도 2 up
속방 2↑(屬防2↑)	내영 1형 - Body	어깨 무기 제외	2	속성 개조 2 up
적 숙련 2↓(敵熟練2↓)	게이티 - Leg	어깨 무기 제외	2	적 숙련도 2 down
적 속방 2↓(敵屬防2↓)	철기 4형 - Body	그레네이드 제외	2	적 속성 방어 개조 2 down
적 회피 2↓(敵回避2↓)	비네드라이 - Body	그레네이드 제외	2	적 회피 개조 2 down
적 명중 2↓(敵命中2↓)	무덕 3형 - Body	어깨 무기 제외	2	적 명중 개조 2 down
탄수 UP Ⅲ(彈數UPⅢ)	염한 3형 - Arm	연사	3	발사 탄수 2배
절대 선공 Ⅲ(絶對先攻Ⅲ)	냉하 1형 - Body	어깨 무기 제외	3	불이익없이 선공
줌 Ⅲ(ズームⅢ)	그리레젝스 - Body	그레네이드 제외	3	명중률 2배
태클 Ⅲ(タックルⅢ)	라오페피아 - Body	격투 무기	3	초특대 데미지
실드 어택 Ⅲ(シールドAtkⅢ)	냉하 1형 - Arm	격투 무기(실드 장비)	3	초특대 데미지
격투력 UP Ⅲ(格闘力UPⅢ)	그라플M1 -Body	격투 무기	3	격투력을 2배로 싸운다
인간 DMG Ⅲ(人間DMGⅢ)	지니-Arm	그레네이드 제외	3	적 파일럿에 큰 데미지
AP 코스트 0(APコスト0)	112식 춘범 - Leg	그레네이드 제외	3	소비AP 0
안티 DMG 80(アンチDMG80)	영새3형 -Leg	방어시	3	80이하의 데미지를 0으로 한다
회피 Max(回避Max)	순왕1형 - Leg		3	모든 무기
사원호요청(射援護要請)	렉슨M4F - Arm	격투	3	아군이 공격한 다음 격투 공격
포위 격투(包圍格闘)	냉하 1형 - Leg	격투(아군이 적을 포위)	3	아군이 함께 격투 공격
포위 사격(包圍射擊)	게이티 - Arm	사격(아군이 적을 포위)	3	아군이 함께 사격
스나이프 Body(スナイプBody)	순왕 - Body	연사	3	모든 공격이 몸통에 집중
스나이프 Arm(スナイプArm)	비네드라이 - Arm	연사	3	모든 공격이 팔에 집중
스나이프 Any(スナイプAny)	그리레젝스 - Arm	연사	3	한 파츠만 집중 공격
경험치 4배(經驗値4倍)	비네드라이 - Leg	그레네이드 제외	3	경험치 4배
숙련 3↑(熟練3↑)	내영 1형(來迎1型) - Leg	그레네이드 제회	3	숙련도 3포인트 up
속방 Max(屬防Max)	명천 1형 - Body	어깨 무기 제외	3	속성 개조를 Max로 싸운다
적 숙련3↓(敵熟練3↓)	무덕 3형 - Leg	어깨 무기 제외	3	적 숙련도를 3 down
적 속방 무효(敵屬防無效)	위스크 - Body	그레네이드 제외	3	속성 방어를 무효화
적 회피 무효(敵回避無效)	순왕 1형 - Body	어깨 무기 제외	3	적 회피 개조를 무효화
적 명중 무효(敵命中無效)	상제 1형 - Body	어깨 무기 제외	3	적 명중 개조를 무효화
리벤지 Ⅲ(リベンジⅢ)	게이티 - Body	어깨 무기 제외	3	데미지를 2배로 되돌림
리벤지 세임(リベンジセイム)	111식 춘양 - Arm	어깨 무기 제외	3	적의 같은 파츠를 공격
Arm 브레이크(Armブレイク)	포리M12A - Arm	사격, 격투, 미사일	4	상대의 Arm파츠 공격
Leg 브레이크(Legブレイク)	109식 염양 - Arm	사격, 격투, 미사일	4	상대의 Leg파츠 공격
랜덤 브레이크(ランダムブレイク)	명천 1형 - Arm	사격, 격투, 미사일	4	상대의 파츠를 랜덤으로 공격
Body 브레이크(Bodyブレイク)	112식 춘범 - Arm	사격, 격투, 미사일	5	상대의 Body파츠 공격
채프(チャフ)	드레그M2C(ドレーグM2C)-Body	모든 무기 가능	?	미사일 공격 무효화
격투 원호 요청(格闘援護要請)	영새 3형(永塞3型) - Body	사격(적과 근접한 아군 필요)	?	아군에게 격투 공격 요청

스토리 EPISODE OF ARISA

스테이지 0

연구원: 시스템 체크, 완료를 확인했다. OS에 파일럿 데이터를 등록해.

???: 알겠습니다. 파일럿 데이터, 등록하겠습니다.

(파일럿 등록 화면으로 들어간다. 그 상태에서 바로 결정(決定)을 누르면 다케무라 카즈키라는 이름으로 게임을 진행하게 된다.)

연구원: 등록 확인. 키리시마(霧島) 중공업제, 차기 전략 벤처, 춘양(春陽) 최후 테스트를 개시한다. 이쪽은 준비가 되었다. 카즈키, 벤처를 기동시켜.

카즈키: 기동 완료.

연구원: 기동, 확인했다. 좋아, 우선 다리 부위를 체크한다. 이쪽이 지시하는 장소로 이동해라.

카즈키: 알겠습니다.

연구원: 이동 목표 지점은, 여기다.

카즈키: 알겠습니다.

(유니트가 이동할 수 있는 것은, 스퀘어가 청색으로 되어있는 부분입니다. 커서를 이동시켜서, 이동 위치를 결정해 주십시오. 지형에 따라서, 맵이 보이지 않을 때에는 L1, R1으로 맵을 회전시킬 수 있습니다.)

간단하게 이동만 하며 연구원이 제시한 목표 지점까지 가면 다음 행동을 지시해 온다.

연구원: 목표 지점의 도착을 확인했다. 다음은 무기를 사용해 볼까. 그 벤처는 왼쪽 팔에 샷 건을 장비하고 있어. 오른쪽 팔의 너클로는 격투전을 펼칠 수도 있지. 사격, 격투 양쪽의 데이터가 필요하다. 먼저 양쪽의 무기를 사용하여, 그 벤처를 공격해 봐. 오토 파일럿을 비전투 모드로 설정했으니까 위험하지 않아.

(이동후에 표시되는 커멘트 메뉴의 "공격(攻擊)"을 선택하면 적 유니트를 공격할 수 있습니다. 공격할 수 있는 범위(사정거리)는 무기에 따라 틀립니다. 샷 건의 사정거리는 3스퀘어입니다. 공격을 선택하면 사정거리 내의 스퀘어가 이처럼 붉게 표시됩니다. 격투 무기의 공격 범위는 1스퀘어입니다. 격투전을 실행할 경우, 전투 상대에게 접근할 필요가 있습니다. 장비하고 있는 무기가 복수일 경우는, □버튼을 눌러서 무기 선택 윈도를 열고 □버튼을 누른 채로 상하 방향키로 전환할 수 있습니다. 무기를 선택한 다음 □버튼을 떼면 결정됩니다.)



적으로 등장하는 벤처는 움직이지도, 공격도 하지 않는다. 마음대로 요리해도 되지만, 단 쇼크 건과 너클을 모두 사용하여야 한다.

연구원: 좋아, 여기까지 할까…

일방군(日防軍) 기술병: 잠깐 기다려. 미안하지만, 오토 파일럿을 전투 모드로 설정한 다음 이대로 테스트를 진행해보고 싶은데.

연구원: 전투 모드로?

일방군 기술병: 지금, 요코스카 기지의 사령부에서 연락이 들어왔는데, 가능하면 실전에 가까운 데이터를 얻고 싶다는 지시가 있었어.

연구원: 실전 데이터라면, 납품 후에 그쪽에서 얻을 수 있지 않습니까? 지금 저기에 타고 있는 것은 우리의 테스트 파일럿입니다.

일방군 기술병: 알고 있다니까. 하지만, 데이터의 내용만으로 이 벤처의 정식 채용이 결정된다고 말하고 있어.

연구원: 아니, 그렇다고 해도…

카즈키: 전, 괜찮습니다.

연구원: 어이, 카즈키! 너 알고서 말하는 거야?

카즈키: 괜찮습니다! 이 벤처, 지금까지의 일방군 것보다 꽤 좋은데요.

일방군 기술병: 미안한데, 뭐, 우선 급한 데로 하자고. 한번 더 부탁해.

연구원: …알겠습니다. 어이, 카즈키, 제발 조심하라고.

카즈키: 알겠습니다!

연구원: 구식이라고 해도 실전이야. 위험하다면 바로 말하라고.

(전투에서 데미지를 입으면, 파츠의 HP가 감소합니다. HP가 0이 되면 그 파츠는 파괴되어 사용할 수 없게 됩니다. 보디(BODY)의 HP가 0이 될 경우, 그 유니트는 파괴되어 맵 상에서 사라집니다. 암(ARM)의 HP가 0이 될 경우, 그 암에 장비되어 있는 무기를 사용할 수 없습니다. 레그(LEG)의 HP가 0이 될 경우, 유니트의 이동력이 1회에 1스퀘어로 한정됩니다.)

이번 벤처는 무기를 장비하고 있으며, 적극적으로 공격을 가해온다. 카즈키의 벤처가 좋기 때문에 쉽게 지지는 않지만, 조금이나마 피해를 줄이고 공격 성공률을 높이기 위해서는 고지에서 공격하는 것이 좋다. 고지에서 기다리고 있다가 공격하자.

연구원: 잘했어, 카즈키. 이것으로 체크 완료. 올라와.

카즈키: 알겠습니다.



▲파일럿 등록 화면


▲카즈키가 이동해야 할 목표 지점


▲첫 번째 전투



▲높은 곳에서 싸워라



▲전투가 끝나면 이와 같은 평가 화면이 나와 평가 금액을 준다

스테이지 1

일방군 기술병: 좋은 벤처군. 만족할 만한 성능이야.
연구원: 예, 우리의 자신작입니다.
일방군 기술병: 그래, 오치군(小池), 요코스카에서 납품을 빨리 하라고 독촉이 왔어… 미안하지만, 가능할까?
오치: 예, 운송용 헬기를 불렀습니다. 우선 신형 2기를 급한대로 보내죠.
카즈키: 수고하셨습니다!
일방군 기술병: 오 카즈키, 정말 좋은 실력을 갖고 있군.
오치: 변함없이 신형기의 대응이 빠르군.
카즈키: 아니, 그정도는. 오치씨도 갑자기 납기가 빨라졌는데도 여기까지 조정을 하셨네요.
오치: 뭐, 우리에게도 일방군에게 잘 보일 찬스지. 힘도 들어갔고, 국방 예산의 수 퍼센트는 매력이 가니까.
카즈키: 그래도 저 벤처는 강습형이네요. 전수방위국(專守防衛國)의 벤처치고는 매우 공격적이지 않습니까?
료고(亮五): 전쟁이라도 일어나는 거 아니야?
카즈키: 료고!?
오치: 그건 아니야. 전투용 벤처를 만든다는 것이 이상하지만, 일본은 전쟁에서 가장 인연이 먼 국가지.
료고: 겉으로는, 그렇죠.
일방군 기술병: 분명, 우리도 외국에 나갈 기회가 많아졌어. OUC내에서도 아롤데슈의 사건부터 내전이 증가했지.
료고: 수년전에도 지원을 위해 국외로 벤처 한 부대를 파견했었지.
카즈키: 민간인을 지키기 위해서 만족한 무장도 없이 전투에 참가하여 전멸한 녀석들 말이야?
일방군 기술병: 그래, 그 때의 교훈이 지금 살아있다는 뜻이지. 하지만 전수방위의 사상은 변함이 없어.
료고: 뭐, 일본에서 전쟁이 일어난다고는 생각하지 않으니까…

● 회화-료고

카즈키: 어이, 료고, 왜 네가 여기에 온 거야!? 요코스카에서 일하고 있었잖아?
료고: 일 때문이야, 일! 작업용 벤처를 납품하러 온 거야.
오치: 지금, 해양 도시에서 수리 공사가 진행되고 있어. 료고는 그 공사에 쓰일 벤처를 운반해 온 거지.
카즈키: 그런 일은 네가 아니더라도 할 수 있잖아!
료고: 아니, 난 신용을 받고 있으니까.
오치: 오키나와에 가고 싶다고 부장에게 울고불고 했다며?
료고: 어, 들켰네…
카즈키: 정말, 그런 적당히 넘어가려는 성격, 조금은 바꿔봐!
료고: 괜찮아, 나는 전혀 신경쓰지 않으니까.

●회화-오치

오치: 그럼, 카즈키는 요코스카 기지까지 신형기의 납품에 같이 따라가 줘. 준비가 필요하니까, 출발은 밤중이나 될 거야. 그때까지 눈이나 붙이라고.
료고: 어, 카즈키씨, 오늘도 잔업입니까? 정말, 열심히 일하시네요.
오치: 료코도 아직 일이 남아 있어. 빨리 작업용 벤처를 가지고 와.
료고: 네

●회화-료고

료고: 훔, 나랑 같이 안 갈래?
카즈키: 왜 내가 같이 가야되지?
료고: 차갑게 말하지마. 우린 친구잖아? 거주지의 공사현장까지 함께 가자고!
카즈키: …

함께 간다 ◀ 에마 편으로 가게 된다

함께 가지 않는다 ◀ 아리사 편으로 가게 된다. 이번 공략은 아리사편으로 진행하겠다.

카즈키: 어, 메일이 와 있네.

아리사의 메일

오빠, 잘있어? 오키나와는 덥겠지. 나도 오키나와에 가고 싶은데… 그런데 오늘부터 요코스카, 일방군 기지의 연구시설에서 일하게 되었어. 오빠도 요코스카 기지에 올거지? 그렇다면 만날 수 있을지도 모르겠네. 몸 건강하고, 일 열심히 해.

추신
오키나와의 선물, 부탁해!

카즈키: 아리사가… 일방군 기지에서 일하는군. 아직 시간은 있어… 할 수 없지, 선물이라도 사러 갈까.

[이동-쇼핑몰(ショッピングモール)]

아나운서: 알립니다. 현재, 구획공사를 위해, 일부 구역의 출입이 금지되어 있습니다. 시민 여러분은 양해해 주시기 바랍니다.
카즈키: 료코가 말한 공사인가. 하지만 이상하게 일방군 병사가 많아 보이는데…
료고: 카즈키! 뭐하고 있어?
카즈키: 료고!
료고: 왜 네가 이런 곳에 있지? 혹시 애인을 위한 선물?
카즈키: 멍청이, 그럴 리 없잖아! …아리사에게 줄 선물을 산 거야!
료고: 뭐야, 여동생인가… 좋잖아, 피가 섞이지 않은 귀여운 여동생이 있으니, 뭐, 피가 섞였다면 그렇게 귀엽지 않았겠지.
카즈키: 닥쳐! 그것보다 일은 어떻게 하고?
료고: 끝났어. 일방군 병사들이 빨리 돌아가라고 해서 말이야.
카즈키: 왜 공사 현장에서 일방군 병사들이 내쫓은 거지?
료고: 자세히는 모르겠지만, 이번 공사는 일방군이 맡은 것 같아.

[이동-일방군시설(日防軍施設)]

오치: 아, 돌아왔군. 뭐야, 카즈키도 함께 갔었어?
카즈키: 아니, 잠깐…
오치: 너희들, 정말 사이가 좋군. 마침 잘 됐어, 료고, 너도 요코스카까지 함께 갔으면 해.
료고: 헉!? 농담이 대단하시군요. 저는 막 오키나와에 도착했다구요.
오치: 할 수 없다고, 사람이 부족해. 게다가 네 일은 끝났으니 문제없지.
료고: 아니, 정말이에요? 오늘 돌아가야 하다니, 그런 말은 들어 본 적이 없어!?
카즈키: 일이야, 시끄럽게 굴지 말라고!
오치: 그러고 보니, 카즈키의 아버지도 요코스카 기지에 있다고 하던데, 일방군의 장교지?
카즈키: …
오치: 왜그래?
료고: 안돼, 이녀석에게 아버지 이야기는 금물이에요. 이녀석하고 이녀석 아버지의 사이는 최악이니까요.
오치: 그래? 이상한 걸 물어봤군…
료고: 신경쓸 일은 아니에요. 일이니까 궁시렁대지 말라고… 카즈키.
카즈키: …알고 있어!
오치: 벤처의 적재 작업은 곧 끝나니까, 출발 준비가 끝나면, 헬기장으로 와.

[이동-헬기장(ヘリポート)]

주인공 일행은 벤처의 운반을 위해 나가사키에서 요코스카로 이동하게 된다.

위병: 신분 증명서를.
오치: 키리시마 중공업에서 왔습니다. 신형 벤처의 납품입니다.
위병: 네, 키리시마 중공업에서 오셨군요. 연락은 받았습니다.
료고: 그럼, 일도 끝났으니 돌아가자!
카즈키: 무슨 소리를 하는 거야.
오치: 카즈키, 료고, 벤처를 내려 줘.
카즈키: 야, 료고, 딴청 피우지 마!

료고: 뭐? 아직 일해야 돼…?
카즈키: 그러니까, 빨리 해!

카즈키: 폭발 사고라니!?
료고: 어이, 침착해, 카즈키. 기지는 넓어. 여기는 안전하다고.
카즈키: 바보, 기지에는 아리사가 있다고! 상황을 보러 가자!
료고: 어이, 어디로 가는 거야!? 위험하다고!
오치: 카즈키, 그만 둬. 유독 가스와 오염 물질이 나올 지도 몰라!
카즈키: 이 녀석이라면 가스도 오염도 관계없어!
오치: 어이, 카즈키, 무슨 짓을 하는 거야!? 멋대로 움직이지 말라고! 벤처에서 내려!
카즈키: 미안! 시말서라면 나중에 쓰겠습니다!
료고: 어이, 진정이야…? 나는 어떻게 되는 몰라!
오치: 료고, 너도!? 무슨 생각을 하는 거야, 두 사람!
료고: 죄송합니다. 내 시말서는 카즈키가 쓸 겁니다!
일방군 병사: 거기의 벤처, 뭘 하고 있는 거지? 정지해!
카즈키: 비상 사태다! 지나가게 해줘!
일방군 병사: 이 앞은 현장이다. 들어갈 수 없어. 정지하지 않으면 공격을 하겠다! 저쪽의 헬기도! 빨리 물러가!
료고: 단단한 돌머리 같은데… 어떻게 하지, 들어가게 해줄 것 같지는 않은데?
카즈키: 상관없어, 무리해서라도 지나가야지!
오치: 그만둬 둘 다!
일방군 병사: 경고를 무시할 건가!? …조금 위협을 가하지.
카즈키: 우와!?
오치: 헬기를 띄워, 더 이상 군을 화나게 만들 필요는 없지. 정말 무슨 생각을 하는 거야, 두 사람은….
카즈키: 제길! 정말 공격했어!
료고: 기다려, 카즈키, 분명 위협이야. 냉정해지라고!
카즈키: 싫다면 돌아가, 나는 혼자서라도 아리사를 도우러 갈거야!
료고: 알았어, 도와주면 돼지? 어이, 코크핏 이외를 노려! 나는 사람을 죽이고 싶지는 않아….



▲카즈키의 단짝, 료고



▲이상하게 병사들이 많이 있다


▲벤처를 내리는 카즈키와 료고

일방군 병사: 왜, 멈추지 않는 거지… 이쪽은 서부 반입 도크, 반입중인 벤처가 제지를 무시하고 돌진하고 있습니다.
특수 부대 사관: 전투를 허가한다. 침입자의 생사는 상관없어. 사고 현장으로는 절대 들여 보내지 마!
일방군 병사: 아, 알겠습니다.

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

일방군 병사의 벤처는 각각 일정한 데미지를 입으면 자신의 기체를 버리고 스테이지 밖으로 도망가 버린다. 따라서 카즈키와 료고가 한 대씩 집중 공격을 가하면 쉽게 벤처를 제거할 수 있다.


▲한 대씩 집중 사격을 가하자

적 유니트

110식 진양×2

료고: 어이, 이렇게 해도 괜찮을까…
카즈키: 불평이라면 나중에 실컷 들어줄게, 그것보다 빨리 아리사에게! 우왓!
특수 부대 병사: 거기까지다! 무기를 버려!
카즈키: 방해하지마! 기지 안에 여동생이 있어!
특수 부대 병사: 그런 일은 관계없어, 침착하라고! 너희들을 여기에서 체포한다!
카즈키: 체포!?
료고: 아, 이상하게 꼬였어…
카즈키: 무슨 말이야! 나는 오직 여동생을 돕기 위해…
특수 부대 사관: 기지 안에 들어 와서 군의 벤처를 파괴했어. 멋진 범죄자군.
카즈키: 이쪽도 이유가 있어, 말 정도는 들어 달라고!
특수 부대 사관: 시끄러워, 빨리 벤처에서 내려! 더 이상 말한다면 그 자리에서 사살한다!
카즈키: 우리를 위협하는 건가!
료고: 그만둬 카즈키, 녀석들은 진심이야…
카즈키: 제길, 알았어!
특수 부대 사관: 위병, 이 녀석들을 연행해!
위병: 옛!

스테이지2

위병: 이름은?
카즈키: …
료고: 앗, 이녀석은 다케무라 카즈키, 저는 료고라고 합니다.
위병: 왜 벤처로 공격을 가했지?
카즈키: 그러니까, 여동생을 도우려고 했다니까요!
료고: 카즈키, 진정하라고…
위병: 일부러 신형 벤처를 사용한 건가? 거짓말을 하면 어떻게 되는 줄은 알지!
료고: 잠깐, 당신도 혼란시키지 말라고…

[회화-료고]
료고: 너도 언제까지 이러고 있을 거야, 빨리 돌아가자고…

[회화-위병]
카즈키: 그러니까 확인해 보라고! 이 기지에 다케무라 아리사라는 학생이 일하고 있는지!
위병: 너의 거짓말을 들어 줄 틈은 없어. 진실을 말하지 않는다면 여기에서 나갈 수 없어!
료고: 저기, 이 녀석이 말하는 건 정말입니다. 다케무라 이사오라는 사람에게 확인시켜 주세요.
위병: 다케무라? 기술 사관인 다케무라 대좌 말인가?
료고: 그래요, 그 사람! 이 녀석의 아버지입니다!
위병: !? 어이, 정말이야?
카즈키: 몰라, 그런 녀석, 아버지가 아니야!
료고: 너는 말이 이상하게 꼬이니까 말하지 말라고! 저기, 이 녀석이 말하는 것은 신경쓰지 마세요.
위병: 알았어, 지금 확인해 보지. 여기에서 기다리고 있어.
료고: 부탁드립니다. 후… 정말 아리사의 일이라면

눈에 뵈는 게 없다니까. 조금 냉정하게 생각하는게 어때?

카즈키: …아리사는 어렸을 적 외국에서 우리집에 왔어. 사고로 양친을 잃고, 혼자서 알지도 못하는 나라에 온 거야. 성격이 약하고, 언제나 따돌림당해서 내 등에서 울곤 했지….

료고: 그것은 옛날 이야기잖아? 지금의 아리사는 건강하고 밝은 아이라고.

카즈키: 네가 혼자인 아리사의 기분을 알리 없지. 아리사는 내가 지켜줄 거야!

료고: 알았어, 알았다고. 정말 그렇게까지 여동생이 소중한가…

● 요코스카 기지 사관실

이사오: 이번 폭발 사건으로 이 기지의 비밀이 드러나게 된다. 어떻게 꾸밀 거지, 사사키…?

타키구치: 다케무라 대좌!

이사오: 왜?

타키구치: 아들이 기지 내에 체포되었고, 대좌에게 신원을 확인해 달라고…

이사오: … 그 바보는 이런 바쁜 때에 무슨 짓을 한 거야? 알았어, 보안부에 뒤처리는 내가 맡겠다고 전해줘.

타키구치: 알겠습니다.

● 요코스카 기지 보안실

이사오: 다케무라다.

위병: 수고하십니다, 대좌! 대좌의 아들이라고 하는 자가 있어서, 조속한 확인을…

이사오: 확인할 필요도 없어. 이 바보는 분명히 내 아들이야. 귀찮게 해서 미안하군.

위병: 아니, 그렇지 않습니다!

이사오: 뒤는 내가 맡겠다. 돌아가도 좋아.

위병: 네! 부탁드립니다!

[회화-이사오]

카즈키: 뭐가 '내 아들이다'야. 아버지다운 행동도 하지 않으면서.

이사오: 벤처로 공격한 것 같군. 이 기지에서 도대체 무슨 짓을 한 거지?

카즈키: 아무 것도 아니야. 당신과는 상관없어.

료고: 어이 카즈키, 그만 둬, 저기, 사고가 일어나서 아리사를 돕기 위해 온 겁니다.

이사오: 아리사를?

카즈키: 그래, 아리사가 여기에서 일하고 있는 것도 몰랐군.

이사오: 그래서 그만한 일로 벤처로 공격한 건가!?

카즈키: 그런 일이라니 뭐지!?

이사오: 걱정하지 마라, 아리사는 무사해.

료고: 뭐야, 잘됐잖아 카즈키.

카즈키: …

이사오: 이것으로 너희들이 이 기지에 있을 이유는 없다. 빨리 나가라.

카즈키: 뭐야, 그 말투는!?

이사오: 기지는 사고 처리로 바쁘다. 민간인은 들어올 수 없어. 빨리 나가라. 그렇지 않으면 내가 너희들을 체포하겠어.

[이동-기지를 나간다(基地を出る)]

카즈키: 지가 뭔데!

료고: 잘됐잖아, 도움을 받은 거야!

카즈키: 흥, 그냥 인심 쓴 거지.

료고: 정말 솔직하지 못하다니까….

카즈키: ! 어이, 료고! 지금 거 봤어?

료고: 뭘?

카즈키: 지금 트레일러에 벤처를 태웠지?

료고: 그런데? 별로 대단한 일도…

카즈키: 아니, 지금 벤처는 일방군 것도 OCU의 것도 아니었어. 분명 USN군용이었다고.

료고: 알았어. 네가 벤처를 잘 알고 있다는 것은 알았으니까, 빨리 가자고.

카즈키: 잠깐 기다려. 이상하지 않아? 왜 이런 장소에서 USN군의 벤처가 있는 거지…? 어이! 료고 저 트레일러를 쫓자!

료고: 어디, 카즈키!? 기지에서 나가겠다고 했잖아, 이래도 될지…

카즈키: 싫다면 안가도 돼.

료고: 바보, 너 혼자서 될 거 같아?



▲트레일러를 쫓아가는 카즈키 일행

● 요코스카 기지 연구 시설

[회화-이사오]

아리사: 하지만, 아버지는요!?

이사오: 나는 아직 할 일이 있어. 혼란스런 지금이라면 기지 밖으로 나갈 수 있다. 카즈키에게 가면 널 지켜 줄 수 있을 거야.

아리사: 아버지…;

이사오: 더 이상, 너를 위험하게 만들고 싶지 않아. 이해해다오.

아리사: …알겠어요.

[이동-기지를 나간다]

이사오: 아리사, 이것을 들고 가.

아리사: 이 디스크는?

이사오: 사고 현장의 영상이 수록되어 있어. 사사키파의 연구에 대한 정체를 폭로할 증거가 될지도 몰라.

아리사: 알겠어요.

료고: 어이, 언제까지 이러고 있을 거야?

카즈키: 녀석들이 나타날 때까지다.

료고: 정말, 너는 한번 말하면 듣지를 않는군… 응!? 맞은 편에서 뭔가 온다.

카즈키: 작업용 벤처잖아? …아리사다!

료고: 아, 안돼…. 벤처가 아리사로 보이면 중병이야….

카즈키: 바보, 벤처에 아리사가 타고 있어! 가자!

료고: 어이, 카즈키! 잠깐 기다려!

카즈키: 아리사!

아리사: 오빠!?

카즈키: !

아리사: !?

료고: 어이, USN군이야!?

카즈키: 역시, 녀석들은 지하에 있었어! 이 기지 밑에 뭔가 있어!?

죠(ジョー): 안돼, 들켰어! 어떻게 하지!?

에밀(エミール): 기다려, 민간인이야. …저것은!?

카즈키: 위험해, 아리사가!? 도망쳐 아리사!

아리사: 안돼!

카즈키: 료고, 아리사를 돕자!

료고: 어이, 아리사를 돕다니, 도대체 어떻게 할거야?

카즈키: 이 벤처를 사용하자!

미션

■승리 조건: 3턴 종료까지 방어

■ 패배 조건: 플레이어의 전멸

이번 시나리오를 깨기 위해서는 3턴을 버텨야 한다. 그 정도로 적의 화력은 막강하기 때문에 섣불리 접근했다가는 쉽게 파괴된다. NPC로 등장하는 아리사에게 카즈키와 료고를 이동시켜서 함께 움직이도록.



▲빨리 아리사에게 다가가자



▲3턴만 버티면 스테이지 클리어

료고: 어이, 이것은 연구용 중고품이라고! …이번에는 설교로만은 안되겠군.

카즈키: 잔말말고 빨리 타!

신디(シンディ): 죠, 벤처다! 이쪽으로 오고 있어!

죠: 어쩔 수 없군. 신디, 가스를 반격해!

적 유니트
그라플M1P×2
렉슨4F×2

스테이지3

● 요코스카 기지 행거

류: 이쪽이야. 빨리 와!

료고: 뭐지, 벤처용 행거잖아? 아저씨, 도대체 무슨 생각이죠?

류(リュウ): 류, 내 이름은 류 · 하이폰이다. 아저씨가 아니야.

카즈키: 어이, 이 기지를 탈출하려는 게 아니야? 우리들을 이런 장소에 데리고 와서 뭘 하려는 거지?

류: 침착하지 못한 남자군…; 이 앞은 바다야. 거기에서 탈출한다.

료고: 뭐야, 탈출용 배가 준비되어 있었군!

류: 아니, 그런게 아니야.

카즈키: 어이 농담하지마!? 배도 없으면서 바다로 탈출한다고!?

료고: 설마 해안까지 헤엄쳐서 간다는 건 아니겠지…

류: 헤엄치고 싶다면 헤엄쳐. 멈추면 안되겠지. 싫으면 빨리 준비해.

[회화-류]

카즈키: 준비?

류: 꿍알대지마! 너희들도 벤처 파일럿이라면 호버 정도는 사용해 봤겠지?

료고: 아! 그래. 호버라면 바다를 건너갈 수 있어!

류: 알았다면 빨리 작업을 시작해! 아가씨도 벤처를 갈아타라고. 작업용 벤처는 호버를 부착할 수 없으니까.

아리사: …네.

류: 전투가 있을지도 몰라. 백팩도 보충하라고.

카즈키: 알았어!

류: 준비가 끝나면 곧 출발한다.

● 해안

류: 좋아, 지금이다. 단번에 바다로 나간다!

일방군 병사: 있다, 침입자다! 공격 허가가 나왔으니 절대로 놓치지 마!

료고: 어떻게 하지. 빌어도 용서받을 수 없다고!

류: 어떤 길이라도 이대로는 안돼. 강행 돌파를 한다!



▲호버로 바다를 건너려는 주인공들

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

바다를 건너기 위해 아군의 벤처는 모두 호버 타입으로 다리가 장비되어 있다. 이번부터 새롭게 아군이 된 아리사와 류는 모두 원거리 공격형 유니트로 접근전에 유리한 카즈키와 료고에게는 큰 힘이 되어 줄 것이다. 초기배치에서 되도록 움직이지 말고 적 유니트를 공격하자. 후열에 위치한 아리사와 류는 직접 공격에 매우 약하기 때문에 전열의 방어막이 필요하다. 적 원군으로 등장하는 헬기는 아리사의 미사일로 공격하자.


▲원거리 공격형 유니트인 류


◀헬기는 아리사로 공격하자


▲바다로 도망치는 카즈키 일행

적 유니트
카셀M2×2
110식 진양×2
오우션 한×1

카즈키: 군 녀석들, 정말로 우리를 죽이려 하는군… 도대체 기지에서 무슨 일이 일어난 거지!?

류: 지금은 설명할 틈이 없어. 멍하고 있으면 원군이 온다고. 서둘러!

카즈키: 알았어! 가자, 아리사, 료고!

료고: 네, 네.

스테이지4

카즈키: 어쨌든 탈출했군. 부상은 없어? 아리사?

아리사: 응, 괜찮아.

료고: 어이, 내 걱정은 안할 거야?

류: 안심하기에는 일러. 일방군은 추격을 단념하지 않아.

카즈키: 류라고 했지. 너는 도대체 누구지? 왜 우리를 돕지?

류: …나는 대한중군(漢中軍)의 에이전트다.

료고: 대한중군의 에이전트!? USN의 다음은 대한중군인가… 도대체 무슨 일이지?

카즈키: 대한중군이 일방군의 기지에서 무엇을 하고 있었지?

류: 그렇게 닥달하지 말라고. 너희들을 구한 것은 결과일 뿐이라고. 그대로 기지에 놔둬도 괜찮았지만 곤란하겠지?

[회화-류]

카즈키: 도와준 건 감사해. 하지만 아직 당신을 신용하는 것은 아니야.

류: 조급한 줄 알았는데 의외로 용의주도하군.

카즈키: 누군가가 목숨을 노리고 있으니 용의주도할 수밖에.

류: 그 기지에서 폭발 사고가 일어난 것은 알고 있겠지? 나는 그 사고의 조사를 위해 왔다.

카즈키: 이상한 일이군. 별 거 아닌 사고로 각국의 군대가 출장을 오다니.

류: 별 거 아닌 사고라면 나도 이런 섬나라에는 올 일이 없지.

카즈키: 보통 사고가 아닌가!?

아리사: …오빠, 그 사람이 말하는 것은 정말이야. 그것은 일방군이 극비리에 연구를 진행하고 있던 신형 폭탄의 사고야. …이것을 봐.

카즈키: 뭐지, 이것은?

료고: 대단한데….

아리사: 이것은, 사고 현장의 영상이야. 이 장소에 폭탄 지하 연구소가 있었어.

류: 역시, 상상 이상의 위력이군…

료고: 그럼, USN의 녀석들도 이 폭탄을 조사하기 위해 온 건가?

류: 아니, 이야기는 그렇게 간단하지 않아. 분명히 USN은 폭탄을 돌려 받으러 온 거야.

카즈키: 돌려 받으러!?

류: 조금 전에 USN군의 연구소에서 신형 병기가 사라진 사건이 있었어. 그 때 훔친 것이 마이더스

(MIDAS)라는 신형 폭탄이었지.

카즈키: …그것이 이번에 폭발한 폭탄의 정체인가.

류: 분명 이번의 폭발 사고로 USN도 마이더스의 소재를 알고, 일본까지 온 거야.

[회화－료고]

료고: 뭐지, 마이더스는 일본이 USN에서 훔친 것인가? 그럼 나쁜 것은 일본이잖아.

[회화－아리사]

아리사: …마이더스

류: 마이더스를 알고 있어?

아리사: …네, 저도 연구의 일부를 담당하고 있었으니까.

[회화－류]

카즈키: 당신도, 그 마이더스를 얻으려고 하지!

류: 너희들이 어떻게 생각하는지 상관없지만 우리의 목적은 달라.

카즈키: 마이더스를 뺏는 것 이외에 뭐가 있다는 거야!?

류: 우리는 마이더스를 없애기 위해 왔어.

카즈키: 마이더스를 없앤다고?

류: OCU에게도 USN에게도, 녀석들은 마이더스를 사용하여 상대보다 우위에 서고 싶다는 생각뿐이야. 하지만 이 마이더스는 그런 병기가 되지는 못하지. 그래서 제 3자인 우리가 그것을 방지하기 위해 온 거야. 마이더스를 얻어서, 전세계에 공표하여 마이더스의 제조를 중지시키기 위해서야.

카즈키: 그런 말을 믿을 것 같아?

류: 그럼 오늘 일방군이 한 것은 정당한가? 비밀을 지키기 위해 민간인을 죽이려고 했지. 그런 녀석들이 옳다고 생각하는 거야?

카즈키: …

[이동－밖으로 나간다(外に出る)]



▲폭발 사고 현장

적 유니트
한 이거×3
110식 진양×3

료고: 정말 괴롭군…

아리사: 나도, 이젠 싸우고 싶지 않아…

카즈키: 힘내 이제 다 왔어! 류, 이 앞에 가면 탈출할 수 있는 거야?

류: 그래, 동료가 맞으러 올 거야! 따라와.

스테이지5

카즈키: !

아리사: 일방군!?

쿠로이: 시간 맞춰 왔군. 얌전히 과학자를 넘겨라. 그러면 목숨만은 보증하지.

카즈키: 목숨을 보증하겠다고!? 장난치지 마! 너희들이야말로 마이더스를 사용하여 무슨 짓을 하려는 거지!

쿠로이: 호, 거기까지 알고 있다면 적당히 넘어갈 필요는 없지. 기밀 유지를 위해서 너희들은 여기에서 죽는다!

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

이번 미션에도 적이 많이 등장하기 때문에 1대씩 확실하게 파괴해야 한다. 미션이 시작되면 아군의 옆에 있는 쿠로이(黑井)의 벤처부터 처리하고, 그 뒤에 있는 벤처도 마저 없애자. 장갑차는 아리사의 미사일로 공격하면 된다. 매우 격한 전투가 되니 아이템 사용에 만전을 가할 것. 이후 인터미션에서는 네트워크 천망(天網)을 이용하면 SHOP을 이용할 수 있다.



▲쿠로이부터 처리할 것

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

아군 유니트의 뒤에 위치한 경사면을 이용하여 모든 유니트를 건물 위로 이동시키자. 이후 이 곳에서 전투 헬기에 대한 공격을 가하면 된다. 카즈키와 료고는 헬기를 맞추기 어렵다. 공격은 반드시 집중하여 한 대씩 파괴시키자.



▶고지(高地)에서 공격하라

카즈키: 할 수 있다면 해봐!

료고: 아저씨, 동료는 아직이야!?

류: 몰라, 그때까지 기다리는 수밖에…;

료고: 간단하게 말하는군…;

적 유니트
09식 장갑차×2
110식 진양×3
109식 염양×1

류: 지금이다, 탈출한다!

아리사: …이렇게 해도 괜찮을까요?

료고: 괜찮아, 걱정하지 마!

카즈키: 서둘러! 놓고 간다!

스테이지6

●대한중군 잠수함 함교

료고: 대단하네, 이것이 잠수함인가!? 어이 카즈키, 한번 보라고!

카즈키: 야! 잡아당기지 말라고!

아리사: 료고군 창피하니까 떠들지 마세요…

류: 여기라면 일방군도 간단히 손을 쓸 수는 없을 거야. 지금 방을 안내하지. 이 방을 사용해.

카즈키: 그런데 류, 폭탄 하나 때문에 이렇게 놀라는 거야?

료고: 하지만, 너도 사고 현장의 영상을 봤잖아?

카즈키: 그래, 확실히 그 폭발은 보통이 아니야. 하지만, 핵폭탄도 그만한 위력이잖아?

류: ■림없이 위력은 핵 쪽이 크겠지. 하지만 마이더스와 핵에는 결정적인 차이점이 있어.

아리사: …마이더스는 방사선을 방출하지 않아요.

류: 그래. 자세한 것은 모르겠지만 마이더스에는 금원자핵선(金原子核線)라는 방사선이 사용되어서, 폭발후의 오염이 전혀 없다고 해.

[회화－아리사]

카즈키: 금원자핵선!? 그건 뭐지?

아리사: 금원자핵선은 주변에 존재하는 분자를 결합, 붕괴하여 소멸시키는 성질을 갖고 있어. 하지만 오염 물질은 전혀 발생하지 않아. 마이더스가 금원자핵선을 사용한다면, 그 폭발 현장의 이상한 광경도 설명할 수 있어요.

류: 그래, 문자 그대로 모든 것을 소멸시키지.

료고: 헤… 환경을 보호하는 폭탄이군.

카즈키: 폭탄이 무슨 환경을 보호해!

류: 아니, 그것이 중요해. 핵은 기본적으로 사용할 수 없는 폭탄이야. 사용하면 오염에 의해 자신의 목을 조를 지도 모르니까. 하지만 마이더스는 전혀 후유증을 남기지 않지. 그렇다면 언제든지 사용할 수 있어.

아리사: 하지만 금원자핵선은 취급이 어려워서 제어할 수 없어요.
류: USN에 그것을 가능하게 만든 인간이 있어. 틀림없이 천재일거야.

[회화-아리사]
카즈키: 그렇게 대단한 일인가?
아리사: 응, 몇 명의 과학자가 수십 년 동안 연구를 해도 제어할 수 없었어. 그것을 혼자서 가능하게 만들다니…

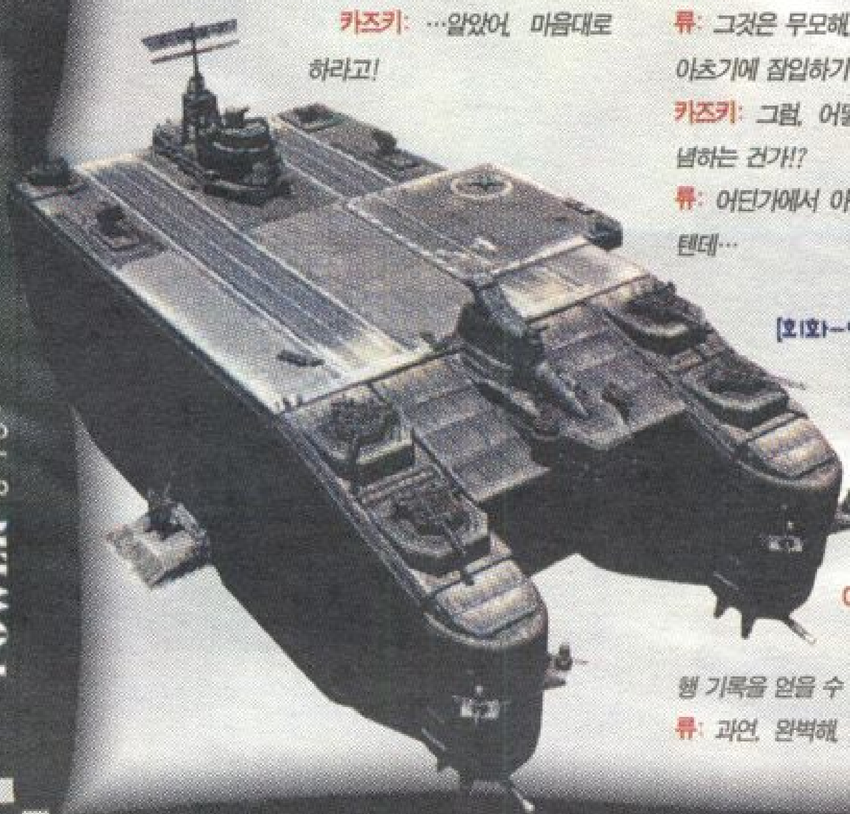
[회화-류]
카즈키: 하지만 그 폭탄으로 마이더스는 없어졌겠지?
류: 그런가? 아가씨.
아리사: 그 기지에는 복제품을 만들기 위한 연구를 하고 있었을 겁니다. 오리지널은 별도의 장소에 보관하고 있었겠죠?
류: 그래, 그렇지. 일방군은 아직 감추어 두고 있을 거야. 어때 너희들, 날 도와주지 않을래?
카즈키: 우리에게 마이더스를 찾으라는 건가?
류: 그래. 이대로 일본에 돌아가더라도 일방군에게 잡히겠지. 하지만 마이더스의 비밀을 폭로하면 반대로 일방군을 탄압할 수 있어.
카즈키: ….
류: 대답은 서두르지 않아도 돼. 천천히 생각하라고.

[회화-아리사]
아리사: …오빠.
카즈키: 아리사 나는 이대로 마이더스를 놔둘 수 없어.
아리사: 알았어 오빠. …저기 나도 함께 가도 돼?
카즈키: 아리사!?
아리사: 나, 아버지가 거짓말을 하고 있다고는 생각지 않아. 그러니까…그것을 증명하고 싶어.
카즈키: …알았어. 마음대로 하라고!

[회화-료고]
료고: 할거지?
카즈키: …그래. 맞아.
료고: 네가 이대로 가만히 있을 수는 없겠지.
카즈키: 너는 어때?
료고: 나는 재미만 있다면 뭐든지 좋아!

[이동-함께]
류: 응, 카즈키인가. 어때, 결심했어?
통신사: 류님, 루카브님으로부터 통신이 들어왔습니다.
류: 루카브라고? 연결해. 어때, 루카브?
루카브: 류인가, 마이더스의 탈취는 실패했어.
류: 일부러 실패를 말하기 위해 연락한 거야?
루카브: 아니, 좋은 정보가 들어와서 가르쳐 주려고.
류: 거드름 피우지 말고, 빨리 말해!
루카브: 마이더스는 그 폭발 사고후, 아츠기(厚木) 기지로 운반되었어.
류: 아츠기라고?
루카브: 그래, 거기서부터 행적은 모르겠지만, 아마 OCU의 어딘 가로 운송되었겠지.
류: 네가 나에게 정보를 제공하다니, 무슨 바람이 분거지?
루카브: 네가 임무에 실패하면 내 예정도 변해. 아무쪼록 힘내라고.
류: 흥, 쓸데없는 걱정이다.

[회화-류]
카즈키: 어이, 지금의 통신은!?
류: 음, 스파이로부터의 통신이다.
카즈키: 마이더스의 행방은 알았나?
류: 아츠기 기지에 운반된 것 같지만, 거기에서 어디로 옮겨졌는지는 몰라.
료고: 그럼, 아츠기로 가서 조사해야지?
류: 그것은 무모해. 일방군도 경계를 강화했을거야. 아츠기에 잠입하기에는 전력이 모자라.
카즈키: 그럼, 어떻게 하지? 이대로 마이더스를 단념하는 건가!?
류: 어딘가에서 아츠기의 비행 기록을 조사하면 될텐데…



[회화-아리사]
아리사: …정보를 빼내면 되는 거죠? 그럼 타이노(泰野)시에 IDDN기지가 있어요.
료고: 뭐라고? ISDN기지라니…
아리사: IDDN기지야. 군의 통합 디지털 통신기지. 거기라면, 비행 기록을 얻을 수 있을 거라고 생각합니다만.
류: 과연, 완벽해.

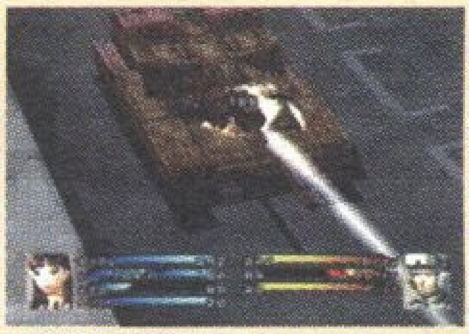
카즈키: 류, 가자. 이대로 마이더스를 놓칠 수는 없어.
류: 도와줄 건가?
카즈키: 당한 채로 그냥 울고 있을 수만은 없지.
료고: 범죄자인 채로 일생을 보낼 수는 없어.
류: OK, 그럼 출발이다.



▲IDDN기지에 잠입하는 카즈키 일행

미션
■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

차량중에서도 특히 전차를 빨리 처리해야 한다. 접근전에 능한 카즈키와 료고의 벤처를 앞세워 아군 유니트에 근접한 전차를 집중공격하자. 전차를 접근전으로 공격하면 반격을 받지 않는다. 그러나 2헥사 이상에서 샷 건 등으로 공격하면 반격을 받으므로 주의하자. 전차의 주포 공격은 매우 강력하기 때문이다. 적을 모두 처리하면 포럼 어드레스를 얻을 수 있다.


▲전차부터 처리하자

적 유니트
카셀M2×1
109식 장갑차×1
BT02 쿠어라베×3

스테이지7

여경: 자, 됐습니다. 협력해 주셔서 감사합니다. 안전하게 운전하십시오 !
료고: 어이, 검문이야…
카즈키: 안 좋은데, 어떻게 하지?
류: 벤처는 1기밖에 없는 것 같군. 주변에 동료도 없어. 위험하다면 강행돌파를 해보자.

여경: 저기… 죄송합니다.
료고: 왜요, 사고라도 일어났습니까?
여경: 아니, 사고가 아니라… 서비스 에리어로 이동해 주시겠습니까?
료고: …네, 알겠습니다.
여경: 협력해주셔서 감사합니다.
류: 이상하군… 왜 장소를 이동시키는 거지?
카즈키: 설마, 함정인가?
류: 모르겠어. 하지만 전투 준비는 해 두라고.
카즈키: 알았어. 주변에 신경을 쓰는 것 같은데.
료고: 그러면 우리가 이상한 자라는 것을 알리는 것이라고.
류: 아니, 우리들을 방심시키려는 연기일지도 몰라.
여경: …저, 죄송합니다. 묻고 싶은 말이 있는데요…
료고: 뭡니까?
여경: 저… 실은… !
류: 큰일이다. 일방군이야!
카즈키: 역시, 함정인가!?
여경: 꺄아!
아리사: 잠깐 기다려, 상황이 이상해.
카즈키: 그래, 왜 경찰을 공격하는 거지!?
류: 그렇게 말할 틈이 없어. 이쪽도 쫓기는 중이야. 빨리 벤처를 꺼내!
카즈키: 알았어. 간다, 료고!
료고: 그래.



▲검문에 걸리는 카즈키 일행

미션
■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

NPC로 등장하는 미호(美穗)는 매우 기동성이 높은 벤처를 사용한다. 따라서 그녀가 적군을 혼란시키는 사이에, 헬기를 한 대씩 파괴하자. 아리사의 미사일과 류의 라이플을 사용하면 간단하게 처리할 수 있다. 그리고 카즈키와 료고의 벤처는 재빨리 고속도로 위로 올라가면 지상에서 공격할 때보다 높은 확률로 공격이 가능하다.

적 유니트
헌 이거×5

료고: 제길, 집요한 녀석들이군… 저러니 여자에게 인기가 없지!
여경: …도움을 받았군요.
류: 특별히 당신을 도우려 한 건 아니야.
카즈키: 당신은 경찰관이지? 그런데 왜 군에게 공격 받았지?
여경: 그것은…
료고: 뭐야 빌빌거리는 여경이잖아. 좀 더 확실하게 말해봐….
아리사: 그만둬 료고.
여경: 저 일방군은 저를 노리고 온 것입니다.
카즈키: 왜!? 일방군이 노리는 이유라도 있나?
여경: …음, 조금은 짐작가는 곳이…

스테이지8

여경: 저기, 자기 소개를 아직 안했군요. 전 미호라고 합니다. 잘 부탁드립니다. 실은 여러분을 기다리고 있었습니다.
카즈키: 우리를 기다리고 있었다고?
미호: 그렇습니다.
료고: 그래, 난 여경에게도 인기가 있었군!
아리사: 료고 좀더 진지해 지라고!
류: 우리를 기다리고 있었다니, 무슨 뜻이지? 역시 체포하려는 것인가?
미호: 아, 아닙니다. 그런게 아니라… 전, 군이 신형 폭탄을 만들고 있다는 것을 알고 있습니다. 그래서 군이 목숨을 노리고 있어서….
카즈키: ! 마이더스를 알고 있어!?
미호: 네, 요코스카 사고 때에 그 곳에 갔었는데, 그 때 우연히 폭발 현장을 보게 되어서… 그 곳에 있던 군 사관이 마이더스에 대해 말하고 있었습니다.
카즈키: 역시, 당신도 사건에 휘말렸군….
미호: 네… 그래서, 경찰 무선으로 여러분에 대해서 알게 되어서.
료고: 뭐야, 우리가 그렇게 유명인인가?
미호: 네, 카즈키씨와 료고씨는 기지 폭파 사건의 용의자로 전국에 지명 수배되었습니다….
료고: …우리가 범죄자인가.

[회화-미호]
카즈키: 그럼, 당신도 군에게서 도망친 것인가?
미호: 네… 그래서 저도 동행하고 싶습니다만….
류: 경찰관이잖아. 왜 경찰에게 지켜달라고 하지 않지?
미호: 네…. 경찰도 군과 내통하고 있어서 받아주지 않습니다. 저는 어디에도 갈 곳이 없습니다….
카즈키: 경찰도 한패인가, 일본이 적으로 돌아 선 느낌이야….
미호: 무리라면 괜찮습니다.
카즈키: 어떻게 하지, 류?
류: 간단히 믿을 수는 없어.

[회화-류]
료고: 뭐야, 이런 둔한 녀석이 스파이라고 말하는 거야? 너무 생각이 지나쳐, 아저씨!
류: ….
아리사: …경찰이 한편이라면 편리할 지도 모릅니다. 여러 정보를 들을 수 있고, 벤처도 탑승할 수 있고….
류: 하지만….
카즈키: 결정했어.
류: 어이, 카즈키!?
카즈키: 할 수 없어. 이렇게 신뢰할 수 없는 녀석을 혼자 놔둘 수는 없어.
류: …알았어, 괜찮겠지.
미호: 정말입니까!?
류: 하지만 조금이라도 이상한 행동을 보이면 목숨은 보증할 수 없어.
미호: 알겠습니다, 부탁드리겠습니다!
카즈키: 그럼, 이제 어떻게 하지?
미호: 고속도로는 이미 군에게 점령되었습니다.
류: …좋아, 고속도로를 내려와서 누마츠(沼津)항으로 가자.
카즈키: 알았어.

미션
■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

미션에 들어가기 앞서 5명의 캐릭터 중 1명을 제외한 4명을 전투에 참가시킬 수 있다. 이 중 아리사는 반드시 전투에 참가시키자. 적 헬기는 아리사의 미사일로 처리하고, 카즈키와 료고, 류는 건물 위로 올라가서 공격하면 보다 높은 확률로 공격할 수 있다. 섣불리 전진하기보다는 적이 오기를 기다려 파괴할 것.



▲아리사는 전투에 반드시 참가시키자

료고: 어때? 어떻게 탈출하지!?
류: 허둥대지 마, 곧 마중 나올 거야!
카즈키: 마중? …
료고: 오오! 대단해!? 역시, 대한중은 스케일이 틀려!
카즈키: 설마, 잠수함이 마중 올 줄은….
류: 서둘러, 적의 추격이 오기 전에 일본을 탈출한다!
류: OK! 자, 가자!!

스테이지9



쿠로이: 보고하겠습니다. 생쥐를 놓치고, 과학자를 1명 데리고 갔습니다. 그래서 필리핀 습격의 부대도 잃고, 재편성에 시간이 걸립니다.

사사키: …네가 실수를 하다니 이상하군.

쿠로이: 드릴 말씀이 없습니다. 어떤 처분이라도 받겠습니다.

사사키: 뭐, 괜찮아. 과학자가 1명 도망쳐도 계획은 지장이 없지. 그것보다, 우리의 움직임을 방해하는 녀석들이 일방군 안에 있다. 그 녀석들을 찾고 싶가시다면 없애버려.

쿠로이: 넷!

사사키: …쿠로이, 나를 실망시키지 마.

[이동―승무원실]

카즈키: 이제 얼마동안 일본에 돌아갈 수 없겠구나…

료고: 뭐야, 그걸 걱정하는 거야? 새삼스레 걱정할 필요는 없어.

카즈키: 누구도 네 걱정은 하지 않아! 아리사, 넌 괜찮겠어?

아리사: …오빠, 나도 이렇게 되어서 갈피를 못 잡겠어. 하지만 나도 마이더스를 놓칠 수는 없어.

미호: 저… 저도 그래요. 지금 일본이 하려는 것을 멈추게 만들 수 있는 건, 사실을 알고 있는 우리뿐이라고 생각해요….

카즈키: …그래, 여기에서 고민해도 방법이 없으니까.

료고: 그래, 네가 고민한다고 해도 결론이 쉽게 나오지 않으니까.

카즈키: 넌 고민조차 하지 않잖아!

아리사: …둘 다 그만둬.

[회화―미호]

미호: 이제 모두 피곤할 테니 조금 쉬는 게 어때요?

료고: 그래, 그래.

카즈키: 어이! 너와 나는 다른 방이야.

료고: 어!? 그래? 그런 말은 들은 적이 없는데!?

카즈키: 바보같은 말하지 말고, 빨리 와!

료고: 알았어, 그렇게 잡아당기지 마. 그럼, 두 사람, 나중에 봐!

미호: 아리사도 조금 쉬어요. 이제부터 무슨 일이 있을지 모르니까.

아리사: 네, 그럴께요.

미호: 아리사, 아리사씨?

아리사: …응.

미호: 괜찮아요? 무서운 꿈을 꾼 것 같아…

아리사: 괜찮아요. 어렸을 적 꿈을 꾼 거니까, 아무것도 아니에요.

미호: 그래요. 카즈키씨는 벌써 브리지에 갔어요.

아리사: 아, 미안해요! 저도 갑니다.

[이동―함교]

카즈키: 어때, 류, 뭔가 알아냈어?

류: 카즈키군, 마침 잘 됐어, 이것을 봐.

료고: 뭐지, 이건?

류: 아츠기에서 입수한 운송기의 비행 계획과 화물 리스트야. 이 데이터에 의하면 2대의 운송기가 필리핀의 탈 기지로 향하고 있어.

카즈키: 그 운송기의 화물은?

류: 리스트에는 보급 물자와 보충 인원이라고 되어 있어. 그리고 이것이, 그 인원 리스트야.

아리사: ! …이것, 저와 함께 일하던 연구소의 사람들이에요.

카즈키: 요코스카 기지의 연구원 이름인가?

류: 그 연구원은 마이더스의 연구를 하고 있었겠지?

아리사: 네, 하지만 메인 연구는 아닙니다. 마이더스를 폭탄으로 사용하는 등의 주변기기 연구를 하고 있었습니다만….

료고: 뭐야, 그럼 관계없잖아.

류: 아니, 메인 연구원들은 요코스카 기지의 폭발로 사망했어. 아마, 조금이라도 마이더스에 접근한 연구원들을 사용하여 연구를 계속하려 할거야.

카즈키: 그럼!?

류: 그래, 마이더스는 필리핀으로 향하고 있어.

카즈키: 좋아, 그럼 빨리 빼앗으러 가자!

미호: 저기…그것은 조금 어려운데요.

아리사: …오빠, 나도 그렇게 생각해.

카즈키: 뭐가?

류: 카즈키, 너는 머리에 피가 솟구치면 주변을 살피지 못하는 타입이군…. 천천히 생각해봐. 필리핀에 전쟁이라도 걸 생각이야?

카즈키: 하지만 이대로 가만히 보고 있을 수만은 없잖아.

류: 그렇지 않아. 하지만 함부로 쳐들어가는 것만이 작전은 아니야.



▲아츠기 기지의 비행 기록을 살펴보고 있다

카즈키: 그럼, 어떻게 하지?

류: 우리가 하는 것을 잘 지켜 봐.

[이동―승무원실]

료고: 아저씨, 반정부군을 정말 신용할 수 있어?

류: 걱정하지마. 이상한 녀석들은 아니니까. 게다가 그들의 협조가 없으면 마이더스를 탈취할 수 없어.

미호: 역시 반정부군과 대한중군은 사이가 좋군요?

류: …뭐 간단하게 말하자면 그렇지. 반정부군은 정부의 행동을 부정하고 OCU에서 독립을 희망하고 있어. 우리는 거기에 손을 빌려주었지. 물론 그만큼의 이익은 받고 있어.

아리사: …남사 제도의 해저 석유 말이군요.

류: …대단하군, 예리해. 그대로야. 대한중군은 반정부군에게 손을 빌려주는 대신, 해저 유전의 이익을 나누고 있지. 바마람도 이 관계를 파괴하고 싶지 않을 거야. 반드시 도와주겠지.

[이동―밖으로 나간다]

여기에서는 다바오 숍(ダバオショップ)과 다바오 주점(ダバオ酒場)에 갈 수 있다. 먼저 다바오 숍에 들러 벤처를 구입하거나 업그레이드하자. 볼일을 다 봤으면 다시 본거지로 들어가자.



▲불시착하게 된 주인공들

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

적은 제자리에서 거의 움직이지 않으며, 사정 거리에 들어오지 않는한 공격을 가해 오지 않는다. 따라서 이번 미션에서도 한 대씩 확실하게 파괴하면서 진격하자. 적진과 아군 사이에는 강이 흐르고 있으므로 왼쪽에 위치한 다리를 이용하여 건너가야 한다. 아리사와 류의 원거리 공격으로 적의 HP를 없앤 다음 카즈키와 료고로 마무리하는 방식을 사용하면 효과적으로 진격할 수 있다.



▲다리를 이용하여 건너가자

카즈키: 아무 것도 모르는 채 끝났군….

류: 하지만 폭로되는 것은 시간 문제야.

료고: 신경쓸 것은 못되지. 중요한 것은 기지를 파괴하는 것이야!

류: 자신만만한 것은 좋지만, 방심은 하지 말라고. 적은 호락호락하지 않아!

미호: 말하기는 쉬워도, 행동하기는 어려운 느낌이네요….

카즈키: 시간이 없어, 단번에 기지를 제압하자!



▲결국은 폭로 될 거라는데…

스테이지 0

카즈키: 여기인가…

류: 저기가 대공 미사일 창고야. 기지를 제압한 다음, 창고를 파괴하고 철수한다.

료고: 먼저 적을 쓰러뜨려야겠군.

류: 그래, 가자!

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

이번 미션의 적들도 공격 범위에 들어오지 않는 한 공격을 가해오지 않는다. 그러므로 한 대씩 처리하며 위로 올라가자. 그리고 각 거점에 위치한 포대는 2~3대의 벤처가 한번에 달라붙어서 포대의 AP가 없을 때 파괴해야 한다. 명중률이 높으며, 반대로 회피율도 뛰어나기 때문에 2턴 이상을 내주면 괴롭다.



▲포대는 단숨에 처리하자

류: 좋아, OK다. 카즈키, 거기는 어때?

카즈키: 이쪽도 OK!

류: 좋아, 타이머를 장치했어. 철수한다. 서둘러!



▲미사일 창고를 제압한 카즈키 일행

스테이지 1

오퍼레이터: 파나이의 미사일 기지가 파괴되었습니다!

마나로(マナロ): 하이에나 녀석들, 비겁한 수단을 사용하다니! 파나이 미사일 기지에 손을 쓴 것은, 본격적으로 북상하겠다는 뜻인가… 총사령부에 적의 침공 작전이 시작되었다고 전해!

오퍼레이터: 넷!

마나로: 이 네그로스 기지는 그렇게 간단하지 않을 걸!

●반정부군 본부

오퍼레이터: 공격 부대가 미사일 기지의 제압에 성공했습니다!

파마람: 녀석들도 입만 살아 있는 것이 아니었군.

팜: …흥, 요행이겠지. 운이 좋았을 뿐이야.

파마람: 운도 실력이야. 네그로스 섬의 상륙 부대는 어때?

반정부군 병사: 항상 준비되어 있습니다!

파마람: 너는 어때, 팜?

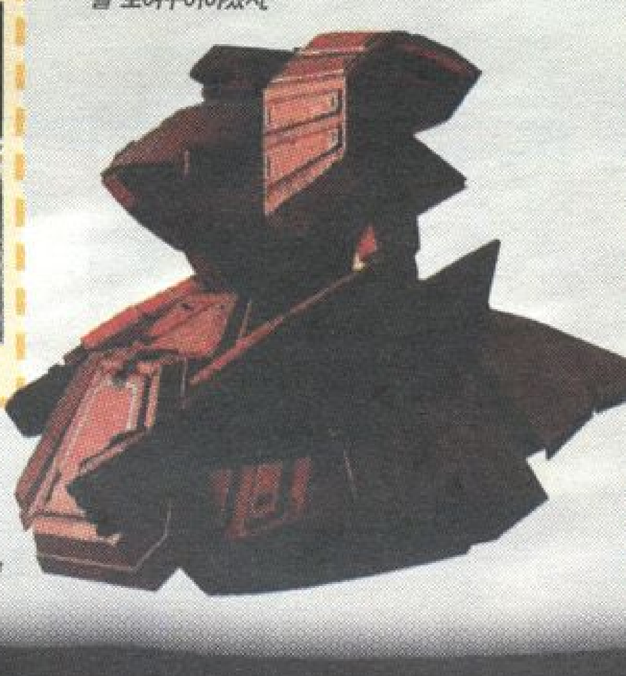
팜: …알고 있어요! 할아버지, 가요!

피토에프: 네, 아가씨!

파마람: 좋아, 북상 작전을 개시한다! 작전의 개시를 공격 부대에게도 전해.

오퍼레이터: 넷!

파마람: 지금부터 바빠지겠군. 녀석들에게도 활약을 보여주어야겠지.





▲곧 이들에게 시련이 닥친다

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

이번 미션에서 가장 주의해야 할 적은 탱크와 고사포이다. 모두 사정 거리가 2~6으로 접근전으로 공격할 수 있다면 피해 없이 처리할 수 있지만, 문제는 이 미션의 지형이다. 철골로 길이 막혀 있어서 쉽게 전진할 수 없기 때문이다. 먼저 접근해 오는 적의 벤처를 처리하자. 아리사의 미사일로 선공을 가한 다음 나머지 캐릭터로 공격하면 파괴할 수 있다. 그리고 철골을 이용하면 적 탱크의 공격을 무마시킬 수 있으므로 적의 벤처를 모두 파괴하면 그때 탱크와 고사포가 있는 곳으로 이동하자.



▲이 녀석은 접근전으로 승부하자

류: 여기는 공격대, 본대 응답하라!

반정부군 병사: …여기는 본대, 감도 양호.

류: 우리는 파티 회장에 도착했다. 댄스는 시작됐는가?

반정부군 병사: 댄스는 곧 시작되었다. 그대로 안으로 진행하라. 댄스홀은 그곳이다!

류: 알았다. 지금부터 악단을 들리겠다. 그때까지 기다려라!

반정부군 병사: 알았다!

카즈키: 류, 본대는 어때?

류: 좋지 않아. 생각대로 공격이 되지 않는 것 같아. 예정대로 우리가 적을 혼란시킨다.

료고: 결국 그렇게 되는군.

류: 이 안의 정글 어딘가에 요새로 들어가는 입구가 있어.

카즈키: 그것을 찾아서 내부로 돌입하면 되지.

류: 그래, 하지만 간단하지 않아.

카즈키: 알고 있어, 하지만 해봐야지. 가자!

스테이지 2

카즈키: 꽤 많은데…

류: 조심해, 이 정글은 확실히 요새의 일부분이야.

료고: 그런데 요새의 입구는 정말 있어?

류: 저것을 사용해 보지.

아리사: …배수구인가요?

류: 그래, 저 배수구의 크기라면 벤처로 잠입할 수 있어.

료고: 정말 괜찮을까?

류: 그럴 틈이 없어, 빨리 하지 않으면 본대가 전멸한다. 가자!



▲요새의 입구

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

적의 벤처 수가 꽤 많지만 위력있는 공격 무기는 없기 때문에 위험적이지는 않다. 다만 주요 위치에 배치되어 있는 고사포가 조금 까다롭다. 특히 맵의 중간에 위치한 고사포는 고도의 차이 때문에 접근 공격이 통하지 않으니, 접근하여 사격으로 파괴해야 한다. 고사포 주위에 있는 벤처를 파괴한 다음 고사포를 파괴하자.

적 유니트
40mm 고사포 ×3
110식 잔양(110式 殘陽)×5



▲고사포는 접근하여 사격으로 공격하자

류: 좋아, 괜찮은 것 같군.

카즈키: …정말 이 안에 들어가는 거야?

료고: 뭐야, 무서워?

카즈키: …그, 그런게 아니야!

아리사: 오빠는 옛날부터 괴담에 약했어.

카즈키: 아리사도 쓸데없는 말은 하지마!

류: 서두르지 않으면 아군이 유령이 된다고!

료고: 카즈키, 무섭지 않아, 함께 들어가자고.

카즈키: 시끄러워, 알고 있다고!

스테이지 3

류: 여기를 부수면 요새의 기능을 마비시킬 수 있어. 체면을 차릴 때가 아니야. 빨리 터뜨려!

마나로: 왔다! 벤처로 응전하라, 더 이상 전진시키지 마! 여기를 지키지 못한다면 요새는 함락된다. 어떻게 해서든지 사수하라!

료고: 우와!? 뭐지? 저런 것까지 있었나.

카즈키: 료고, 무서워할 틈이 없어, 가자!!



▲카즈키를 발견한 마나로

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

철골 건물 안에 스테이지가 마련된 이번 미션은 매우 복잡하기 때문에 R1과 L1으로 방향을 바꾸어 가며 적의 위치를 확인해야 한다. 이곳에서 등장하는 적의 벤처는 수도 많고, 게다가 HP도 높기 때문에 매우 어려운 전투가 될 것이다. 특히 적의 미사일 장착 벤처는 위력이 매우 막강하므로 섣불리 전진하지 말고 한 대씩 각개 격파하면서 전진할 것.

적 유니트
브레노스(ブレノス)×2
110식 잔양×2
카셀M2 (キャセルM2)×2
지니(ジーニ)×2

류: 이쪽은 공격대, 악단의 준비는 끝났다. 반복한다, 악단의 준비는 끝났다!

반정부군 병사: 이쪽은 본대, 알았다! 그것보다 댄스를 재개하라!

스테이지 4

●네그로스섬 사령부

류: 요새 안의 적은 모두 처리한 것 같군.

바마람: 수고했어.

료고: 어때 아가씨, 조금은 우리를 다시 봤지?

팜: …흥, 너희들이 열심히 한 거겠지.

카즈키: 겨우 인정하는군.

료고: 솔직해….

[회화-바마람(バマラム)]

바마람: 그런데 여기에서 천천히 놀 시간은 없어. 정부군도 곧 알게 되어 중요한 허리가 올 거야.

료고: 중요한 허리라니?

바마람: 남사제도을 방위하는 함대가 이쪽을 향해 오고 있어.

류: 곧 다가트 · 아하스가 움직이겠군…

바마람: 그래, 이번 북상 작전의 최대 난관이지.

카즈키: 다가트 · 아하스는 그렇게 대단한가보지?

류: 그 요새를 침몰시키는 것은 불가능해. 설사 가능하다 하더라도 이쪽의 피해도 대단하지. 바탄가스로 상륙할 만한 전력이라도 남아있질 못해.

료고: 그런게 상대가 되는 거야!?

미호: …왠지 이길 수 없을 것 같아요.

카즈키: 하지만 놔둘 수도 없어. 요새를 제압하지 않으면 모두 당하고 말거야.

류: 그래, 요새를 공략하는 것 외에는 선택의 여지가 없어.



▲철통 요새 다가트 · 아하스

카즈키: 이것이 다가트 · 아하스인가…

료고: 역시 무리야. 이런게 침몰할 리 없잖아.

류: 아니, 침몰시킬 필요는 없어. 우리가 북상하는 사이 움직이지 못하게만 하면 돼.

료고: 선물 상자라도 들고 가서 부탁해 볼까?

미호: 단게 좋아요. 하지만 음식을 가리면 어떻게 하지….

카즈키: 너희들은 조용히 해… 좋은 방법이 없을까, 류?

류: 소수의 부대로 요새로 돌입하여 내부에서 공격을 가한다. 공격하는 장소는 벤처 격납고와 항공기 데크, 요새의 기관실이다. 이 3개소를 파괴할 수 있다면 일시적으로 요새를 무력화 시킬 수 있어.



바마람: 요새에 들어갈 수 있다면 요새를 무력화시킬 수도 있어. 하지만 어떻게 요새 내에 돌입하겠다는 거지?
카즈키: 항공기로 낙하하는 것은 어때?
바마람: 안돼. 요새에 다가가기 전에 격추되지.
카즈키: 그럼 배를 사용하는 것은?
바마람: 같아. 침몰될 뿐이야.
료고: 안돼. 방법이 없군. 도대체 어떤 방법이 있지, 아저씨?
류: 매우 무모한 방법을 사용한다.
카즈키: 무모한 방법?
류: 그래. 어뢰형인 강습용 포트에 벤처를 집어넣어 요새로 쏜다.
료고: 하아!? 우리가 어뢰가 되는 거야?
류: 안심해. 폭발은 없어.
료고: 아니. 그런 문제가 아니라….
류: 요새 내에 잠입하는 것은 2부대 뿐이야. 각 부대가 기관부와 격납고를 제압한다.

●네그로스섬 사령부
카즈키: 분명히 무모한 작전이지만….
류: 하지만 다른 방법은 없어.

[회화-류]
카즈키: 알았어. 해보지!
료고: 정말이야!?
류: 우리가 요새 돌입을 하는 동시에 본대는 민드로섬을 제압해 줘.
바마람: …알았다. 반드시 살아서 돌아와.
카즈키: 물론이지. 이런 곳에서 죽기는 싫어.

●잠수함 함교
팜: 뭐야 여기는? 좁고 구린내가 나고. 이런 곳에 있으면 병이 난다고! 너희들은 잘도 참았네!
료고: …정말 시끄러운 아가씨군.
카즈키: …왜 네가 여기에 있지?
팜: 뭐 불만이라도 있어? 내가 도와주는 것을 고맙게 생각하라고!
카즈키: 놀러 가는 게 아니야! 적당히 할 생각이라면 지금이라도 그만 둬!
료고: 그래. 아가씨는 얌전하게 피크닉 따위에 가는 게 어때?
팜: 시끄러워! 난 자유주의당의 병사야! 너희들과 다르게 취급하지 마!
료고: 설득이 소용이 없군. 데리고 갈 수밖에 없겠어, 카즈키.

카즈키: 맘대로 해!

[회화-팜]
류: 팜. 이쪽도 전력이 많은 게 좋아. 하지만 자신의 목숨은 자신이 지켜. 걸리적거리는 사람은 필요없어.
팜: 누구에게 말하는 거야. 난 너희들에게 뒤떨어지지 않아! 너희들이야말로 걸리적거리지 말라고!
미호: 네. 열심히 하겠습니다!
료고: …미호는 솔직하네.

[회화-류]
아리사: 작전은 어떻게 할 예정입니까?
류: 그래. 카즈키 팀은 격납고를 제압하고, 기관실은 나와 팜이 해결한다.
카즈키: 둘이서 괜찮겠어?
류: 충분하지는 않지만, 할 수 없어.
피토에프: 전력의 걱정은 없습니다. 저도 함께 가겠습니다.
카즈키: !?
피토에프: 아가씨만을 위험한 곳에 보낼 수는 없습니다. 제가 반드시 지키겠습니다!
아리사: …벤처에 타실 수 있나요?
피토에프: 제가 할 수 없는 일은 없습니다.
미호: 할아버지, 대단하네요!
카즈키: 괜찮을까….
료고: 너보다 괜찮을 것 같은데!
류: …어쨌든 전력은 갖추어졌군. 출격한다!

●다가트·아하스함교
오퍼레이터: 함장님, 곧 바탄가스에 도착합니다.
함장: …음.
오퍼레이터: 도착과 동시에 벤처 부대에 의한 요새 탈환 작전을 개시하겠습니다.
함장: …음. 벤처 발진후, 요새와 함대는 작전을 지원한다.
오퍼레이터: 넷!



▲어뢰에 타고 돌진하는 카즈키

●다가트·아하스함교
오퍼레이터: 좌현에 적 잠수함 접근! 어뢰 발사를 확인!!
함장: …회피 행동.
오퍼레이터: 안됩니다. 시간이 없습니다!
함장: …전원 쇼크에 대비하라.
오퍼레이터: 적 어뢰, 격납고와 함수에 명중!
함장: …피해 상황은?
오퍼레이터: 폭발에 의한 피해는 없습니다. 불발탄인 듯 합니다!
함장: 벤처로 불발탄을 처리시켜.
오퍼레이터: 넷!

아리사: 오빠, 여기!?
카즈키: 그래. 들어맞았어. 격납고 안이야. 전투 태세를 취해!

●다가트·아하스함교
오퍼레이터: 적 벤처입니다! 적 불발 어뢰에서 벤처가 출현했습니다!
함장: 불발이 아니었군. 녀석들이 노리는 것은 이것인가. 벤처로 응전하라. 그 외의 승무원은 백병전 준비. 비전투원은 호위함으로 대피.
오퍼레이터: 넷!

카즈키: 적 벤처를 모두 파괴해.
료고: 마중 나왔는데!
카즈키: 가자. 병사를 벤처로 접근시키지마!

미
션
■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

이번 전투에 류는 참가하지 않기 때문에 고를 것도 없이 다른 4명으로 싸우게 된다. 특이한 점은 벤처에 탑승하지 않은 6명의 인간이 적으로 등장한다는 것이다. 그들은 곧 양쪽에 배치된 무인 벤처에 타게 된다. 오히려 인간과 싸울 때에는 벤처와 다르게 명중률과 데미지가 적다. 그러므로 이들이 벤처에 타기 전에 벤처를 처리해 놓자. 또한 빈 벤처에는 아군도 탑승할 수 있으므로 아군의 벤처가 많이 부서졌다면 내려서 그 벤처에 탑승하자.



▲인간이 벤처에 타기 전에 벤처를 파괴하자

료고: 헤헤, 낙승! 요새라고 어려운 게 없잖아!
카즈키: 그렇게 자만하지 마! 류는 잘 하고 있을까…

적 유니트
110식 진양×6

스테이지5

류: 위치가 조금 벗어난 듯 하군. 서둘러, 적이 혼란해할 때 기관실로 가자!

팜: 지도하지마. 나는 내 방식대로 할거야! 가요, 할아버지!

피토에프: 네, 아가씨!

팜: 꺄아!

피토에프: 아가씨! 괜찮습니까, 아가씨!

필리핀군 병사: 녀석들을 앞으로 보내지마!

팜: 날 쏘다니!

피토에프: 아가씨, 피하세요. 여기는 제가 맡겠습니다!

팜: 피해, 할아버지! 잘 보라고, 내 실력을!



▲두 번째 부대인 류

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

이번 미션은 전 스테이지에 이어 팜 · 루이스와 류를 조종하게 된다. 그리고 팜의 부하인 피트에프는 NPC로 등장한다. 초기 배치 상태에서는 높낮이가 매우 크기 때문에 적이 있는 곳으로 이동할 수 없다. 위로 올라가기 위해서는 오른쪽 위에 위치한 승강기를 타야 한다. 팜과 류를 이쪽으로 이동시킨 다음 스위치를 누르면 위로 올라가게 된다. 그리고 피트에프는 미사일을 장비하고 있기 때문에 올라오지 않아도 공격을 가할 수 있다. 가운데 위치한 병사의 양쪽 문은 샷 건 등으로 부셔야 왼쪽으로 이동하게 된다.



▲이 곳으로 이동하여 스위치를 누르자

피토에프: 아가씨!

류: 바보같이, 혼자서 갈 생각이야! 할아버지, 아가씨를 죽이고 싶지 않다면 엄호를 부탁해!

적 유니트
인간×1
카셀M2×1
110식 진양×2

팜: 어때, 이 정도는 할 수 있다고!

피토에프: 대단하십니다, 아가씨.

류: 어지간히 하라고! 더 이상 소동을 피운다면 이대로 놓고 간다!

팜: 뭐야, 내 활약으로 작전은 성공했잖아!

류: 그렇다면 좋을 대로 해. 난 너희들과 운명을 같이 하고 싶지 않아.

팜: …알았어. 당신 지시대로 움직이면 되겠지! 하지만 이번 뿐이야!

류: …카즈키, 들려!? 대답해!

카즈키: 류!?

류: 그쪽 상황은 어때?

카즈키: 예정대로 격납고는 처리했어.

류: 그래, 이쪽은 돌입 위치가 약간 빗나갔어. 지금부터 기관실을 제압한다. 너희들은 그대로 작전을 속행해.

카즈키: 알았어!



▲이렇게 보면 예쁘군

스테이지6

카즈키: 다음은 플라이트 데크다. 서둘러!

료고: 아저씨는 괜찮을까?

카즈키: 류는 알아서 잘 할거야. 그것보다, 다른 사람을 걱정할 때가 아니야. 빨리하지 않으면 탈출할 수 없어…

료고: 그건 곤란하지. 좋아, 서두르자!

미호: 료고씨는 재밌네요.

아리사: …근거가 없을 뿐이에요.

● 디가트 · 이하스 함교

오퍼레이터: 적, 격납고에서 플라이트 데크로 진입! 다른 부대도 기관실로 이동중!

함장: …각 블록 강제 폐쇄.

오퍼레이터: 네, 각 블록을 폐쇄합니다!

함장: …적 상황은?

오퍼레이터: 기관실의 적은 고립되었지만, 격납고는 돌파되었습니다!

함장: …플라이트 데크에 전력을 집중.

오퍼레이터: 네!

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

이곳에서 등장하는 적은 카셀M2(キャセルM2)를 제외하고는 모두 사정 거리가 매우 긴 무기를 지니고 있다. 그만큼 위력이 낮기 때문에 적이 몰려 있는 쪽으로 이동하여 접근전으로 파괴하자. 중앙에 위치한 저격수는 위력 높은 공격은 가하지 않으며, 반대로 아군이 공격할 때에는 공격 성공률이 매우 낮으니 마지막에 처리할 것. 헬기는 아리사의 미사일로 공격하자.



▲인간에게는 공격 성공률이 낮다

적 유니트
인간×1
110식 진양×2
카셀M2×1
한이거-P×2

카즈키: 좋아, 이쪽은 끝났다. 서둘러 탈출하자고.

료고: 빨리 도망가자!

스테이지7

팜: 기관실은 아직이야!?

류: 저 엘리베이터를 사용하여 위로 이동하자. 안에 기관실이 있어.

팜: 그곳을 파괴하면 이 요새를 멈출 수 있겠군.

류: 그러기 위해서는 먼저 기관실을 제압해야 돼. 그 다음 폭탄을 장치하여 기관부를 파괴한다.

팜: 말하지 않아도 알고 있어! 가요, 할아버지!

피토에프: 네, 아가씨!

필리핀군 병사: 왔다! 공격을 개시한다. 기관실로 접근시키지 마!

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

스테이지 15와 동일하게 2대의 아군과 1대의 NPC로 공격하게 된다. 간단한 맵이지만 오른쪽 구역에 있는 적을 처리했다면 이번에는 엘리베이터를 타고 위로 올라가야 한다. 이때 NPC인 피트에프를 먼저 올려보내서 적의 HP를 없앤 다음 팜과 류를 보내자. 그러면 아군의 피해 없이 적을 처리할 수 있을 것이다.


▲이번에는 이 엘리베이터를 이용하자

적 유니트
인간×2
110식 진양×3

류: 폭탄은 설치 완료다.
카즈키: 들려, 류!?
류: 카즈키인가, 어때?
카즈키: 이쪽은 종료했어. 이대로 탈출한다!
류: 알았다! 카즈키 팀도 잘 해냈군…
팜: 그래, 꽤 하잖아.
류: 이쪽도 준비 OK다. 탈출한다!
팜: 잠깐. 나를 무시하는 거야!? 틀림없어! 가요. 할아버지!
피토에프: 네, 아가씨!



▲마치 에바의 아스카를 보는 듯하다

스테이지18

●다가트 · 아하스 함교
오퍼레이터: 기관실 격침, 정지합니다!
함장: …플라이트 데크는?
오퍼레이터: 응답 없습니다!
함장: …맥이 빠지는군.
오퍼레이터: 네?
함장: 아니, 아무 것도 아니야. …총사령부에 통신. 적부대의 습격으로 다가트 · 아하스는 행동 불능. 적의 루손 섬 상륙에 대비하라고.
오퍼레이터: 네!
함장: 함대 기함을 호위함으로 이행한다. 남은 함대는 이대로 루손 섬의 방어에 들어간다. 서둘러!

●민도로섬 야영지
류: 상황은 어때, 바마람?
바마람: 문제없어. 여기까지 왔다면, 다음은 바탄가스로 상륙하는 것 뿐이야. 그쪽은 어때? 약속대로 대한중 함대는 오겠지?
류: 걱정하지마. 예정대로 이쪽으로 향하고 있어.
바마람: 그래. 이쪽은 대한중 함대가 도착하는 대로 상륙작전을 개시한다. 함대에게는 상륙지원을 해 달라고 전해.
류: 알았어.

[회화-류]
카즈키: 드디어 바탄가스로 상륙하는가!
류: 아니, 우리는 바탄가스로 상륙하지 않아.
카즈키: 무슨 말이지? 마이더스를 찾으러 가는 게 아니야?
류: 물론 그럴거야. 하지만 본대와는 다른 루트를 취한다. 우리는 바탄가스만을 우회하여 탈로 상륙, 직접 탈(タル) 기지를 습격한다.
카즈키: 우리만으로!?
료고: 또 터무니없는 말을 하는군….
류: 상륙 작전이 개시되면 정부군도 OCU군도 전력을 바탄가스로 집중시킬 거야. 탈 기지도 주력 부대의 대부분을 그쪽으로 보내겠지.
미호: 음, 방어가 없는 것을 노려 기지에 침입하는 것입니까? 꽤 좋은 작전이네요! 경찰관으로써는 용서할 수 없지만요….
료고: 그렇지, 나도 좋은 작전이라고 생각했어. 괜찮아, 괜찮아. 우리만으로도 충분해!

●민도로섬 야영지
류: 하지만 탈 기지는 공군 기지야. 주력인 항공 부대가 출격해도 기지 수비대는 남아 있을 거야. 결코 호락호락한 작전은 아니야!
료고: 그러니까 그만두자고 했잖아. 우리들만으로는 무리라고!
카즈키: …료고, 적당히 해 둬.
팜: 료고는 보면 볼수록 정말 재미있네.
아리사: …아무 것도 생각하지 않을 뿐이에요.



▲우회하여 공략하려는 류

[이동-가설 행거(ハンガー)]
여기에서는 벤처의 HP 개조 레벨을 2까지 올릴 수 있다. 또한 무기도 한단계 위력이 높은 것들을 살 수 있으므로 돈의 여유가 되는 한 충분히 벤처를 개조하자.

[회화-류]
류: 자세한 작전은 잠수함에서 설명하지. 준비는 됐지? 좋아, 출격이다!

●대한중군 잠수함 함교
류: 곧 상륙 작전이 개시한다. 이쪽의 작전을 설명하지. 이것이 탈 기지다. 이 기지는 산을 깎아서 만들었기 때문에 자연적으로 요새가 되었지. 마이더스는 기지 안의 연구 시설에 있을 거야. 우선 기지 정면에서 잠입하여 단번에 통신 시설로 향하여 레이더를 파괴하고 적을 장님으로 만든다. 기지를 혼란에 빠뜨리면, 단번에 기지 안으로 돌입하여 마이더스를 탈취한다. 마이더스 탈취후 기지에서 탈출, 바탄가스의 대한중 함대와 합류. 이상이다. 질문 있나?
미호: 정면에서 들어가 마이더스를 탈취하는 것 같은데요…
팜: 좋잖아? 살금살금 들어가는 것은 맞지 않아. 게다가 카즈키에 딱 맞는 작전이라고 생각해!
카즈키: 그래. 나도 살금살금 행동하는 것은 싫어.
아리사: …오빠, 너무 자만하지마.
류: 하지만 마이더스를 취급하는 것은 아가씨의 지시에 따른다. 특히 팜, 절대로 수다떨지 마! 실수하게 되면 기지가 단번에 날아간다고.
팜: …알았어. 너희들도 잘해! 남 때문에 죽는 것은 사양하겠어!
카즈키: …;
료고: 헤헤.
오퍼레이터: 류 동지, 상륙 포인트입니다. 준비해 주십시오.
류: 알았어, 작전 개시다. 가자!

●탈-タル-기지 관제실
오퍼레이터: 세마운 사령관님! 국적 불명기가 중앙을 돌파하여 시설 내로 침입했습니다!
세마운(セマウン): 반정부군의 상황은 어때!?
오퍼레이터: 반정부군은 현재 바탄가스 시내에서 수비대와 교전중입니다.
세마운: 제길, 부대가 없는 걸 노렸군…. 곧바로 연

구 시설로 향하고 있다는 것은…. 녀석들의 목적은 마이더스인가.
오퍼레이터: 적 공정 보트, 제 2진이 왔습니다!
세마운: 어떻게 해서든 막아!

팜: 여기네, 어디부터 잠입할거야?
류: 조심해! 감시 카메라가 있어. 접근하지마!
팜: …시끄럽군, 할아버지!
피토에프: 네, 아가씨.
팜: 이러면 불평이 없겠지. 빨리 가자!
카즈키: …
료고: 최근의 아가씨는 꽤 파워풀한데…
팜: 어, 경보인가? 이상하네, 이렇게 간단하게 발각되다니…
카즈키: 당연하지!
류: 빨리 움직여, 적이 온다!
팜: 알았어! 그렇게 말하지 말라고!!



▲정말 머리보다 행동이 앞서는 아가씨다

미션
■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

원거리 공격이 가능한 벤처와 탱크가 다수 등장한다. 따라서 중요 파츠인 몸통이 쉽게 부서질 수 있으므로 아이템을 충분히 소지하고 있어야 한다. 그리고 인터 미션에서 벤처의 HP를 레벨 2까지 올리면 쉽게 파괴되는 일은 없을 것이다. 탱크는 접근하여 공격하면 반격을 받지 않는다.



▲미사일 공격은 주의할 것

적 유니트
110식 진양×2
지니×3
BT02 쿠어라베(クアラベ)

팜: 도대체 어떻게 된 거야!?
류: 모르겠어. 하지만 누군가가 기지 안에 있는 것은 확실해.
아리사: 목적은 역시 마이더스겠죠?
류: 아마 그렇겠지.
카즈키: 어떻게 하지, 작전을 중지할까?
류: 아니, 상황을 알 때까지 이대로 속행한다. 누구인지는 모르겠지만 녀석들 덕분에 우리 일이 쉬워질지도 몰라.
미호: 어부지리라는 말이군요.
팜: 뭐야, 그건?
미호: 어부지리라는 말은요…
류: 마지막에는 우리가 얻는다는 뜻이다. 가자!
미호: …

스테이지19

신디: 죠, 언제까지 이러고 있을 거야?
죠: 저쪽에게 물어 봐.
데니스: 지금 에마와 루카브가 기지 안으로 잠입하고 있어. 그녀의 일이 끝날 때까지 적을 지연시켜야 돼.
가스톨: 데니스, 새로운 적입니다!
죠: 음, OCU가 아니야… 뭐지?
데니스: …반정부군인가.
신디: 어떻게 하지? 일단 물러날까?
데니스: 아니, 에마를 버리고 갈 수는 없어.
죠: 그럼 해봐야지, 가자!
류: 어쩐지 녀석들이 선수를 친 모양이군.
카즈키: 저건 USN군이잖아!? 녀석들도 이 기지를



▲또다시 등장한 USN

미션
■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

요코스카 기지에서 마주쳤던 USN군과 다시 싸우게 되는 미션이다. 라이플을 장비한 벤처 2대와 근접 공격용 벤처 2대가 등장한다. 따라서 2~3칸 정도에서 샷 건으로 공격하는 것이 비교적 안전한 방법이다. 4대 4로 아군의 수와 동일한데다가 적 플레이어의 능력이 매우 높으므로 한 대씩 확실하게 파괴해야 보다 쉽게 처리할 수 있을 것이다.



▲강력한 USN군과 싸우게 된다

알고 있었어!
팜: 어떻게 하지!?
료고: 어떻게 하다니, 저쪽은 해볼 생각인데.
류: 녀석들이 노리는 것은 마이더스다. 여기서 물러날 수는 없어. 가자!

적 유니트
렉슨M4F(レクソンM4F)×2
그래플M1P(グラップルM1P)×2

카즈키: 어떻게 된 거지? 설마 USN에게 마이더스를 탈취당한 것은 아닐까!?
류: 아니, 그렇다면 녀석들도 퇴각했을 거야. 아직 마이더스를 얻지는 못했을 거야.
팜: 그럼 USN보다 먼저 마이더스를 얻으면 되잖아. 간단하네, 그렇지 할아버지?
피토에프: 아가씨께서 말씀하신 그대로입니다.
팜: 그렇지!
카즈키: …어디가 간단한 거야.
류: 쓸데없는 전투를 피하기 위해 루트를 변경하지. 여기에서 산쪽으로 이동하여 기지내로 잠입한다. 모처럼 USN이 적을 끌어 주었으니까, 그것을 이용한다.



▲충실한 집사, 피토에프

스테이지20

●탈 기지 관제실
세마운: 적은 아직 제거되지 않았나!
오퍼레이터: 그것이, 반정부군의 별동대가 기지 내로 잠입한 모양입니다.

세마운: 별동대라고!? 어디로 향하고 있나!
오퍼레이터: 반정부군은 현재 헬기장으로 이동하고 있습니다.
세마운: 녀석들도 마이더스를 노리고 있는 것인가! 연구 시설에 연락하여 마이더스의 이송 준비를 시작하라!
오퍼레이터: 네!
세마운: 녀석들에게 마이더스를 넘겨줄 수는 없어!

카즈키: 기지에 잠입한다 하더라도, 어디로 들어가면 되지?
아리사: …저것을 봐요!
류: 헬기장인가… 사용되지 않는군. 저것이 반입구다.
카즈키: 저 크기라면 벤처로 잠입할 수 있어. 어이, 료고, 놓고 간다. 빨리 올라 와.
료고: 네, 네.
카즈키: 좋아. 입구를 연다. 류, 주위를 살펴 줘.
미호: 카즈키씨, 신중하게 움직이세요.
료고: 이녀석에겐 불가능한 거야.
카즈키: …너야말로 불가능하잖아.
아리사: 이제 그만 두세요…
미호: 류씨, 열렸어요!
아리사: 오빠들도 장난치지 마. 시간이 없으니 빨리 가죠. 꺄아!
류: 카즈키, 적이다!
카즈키: 아리사! 괜찮아!?
아리사: …난 괜찮아. 오빠는?
카즈키: 적에게 둘러싸여 있지만 전원 무사해.
류: 카즈키, 이야기는 나중에 해! 응전하라고!
카즈키: 아리사 곧 도와줄게. 그때까지 가만히 있어!
아리사: 오빠… 나, 마이더스를 찾으러 갈께.



카즈키: 무슨 말이야!?
아리사: 이대로는 USN에게 빼앗겨. 걱정하지마. 잘 할 테니까.
카즈키: 아리사, 아리사!
류: 카즈키, 오른쪽이다!
카즈키: 제길! 방해하지 마!!



▲반입구를 발견한 카즈키 일행

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

이번 미션에서 아리사는 출격할 수 없다. 따라서 그녀의 역할을 대신할 류를 반드시 팀에 집어넣자. 먼저 우측에 위치한 벤처 2대를 사정 거리를 확인하면서 처리한 다음 오른쪽으로 이동하면 헬기도 따라 올 것이다. 이때 류로 선공을 가한 다음 샷 건등의 간접 무기로 공격하면 처리할 수 있다. 적의 포대는 접근하여 공격할 것.



▲적의 사정거리를 확인하여 공격하자

적 유니트
한이거(ハーンイーガー)×3
40mm고사포×3
110식 진양×2

카즈키: 류, 어때, 열리겠어!?
류: 그렇게 서두르지마. 지금 하고 있어.
카즈키: 서둘러, 아리사를 도와야 돼!
팜: 잠깐, 침착해!
카즈키: 침착할 수 있을 것 같아?
류: 좋아, 끝났다!
카즈키: 가자!
팜: 잠깐, 카즈키!
료고: 소용없어. 누구도 막을 수 없다고. 이럴 때에는 카즈키가 하는 대로 내버려두는 게 좋아!
팜: 그건 뭐지!? 잠깐, 류, 네가 무슨 말 좀 해보라고.
류: 할 수 없어. 카즈키를 따라 가자고.
팜: 모두 카즈키에게는 관대하잖아! 잠깐 기다려. 나를 혼자 만들지 말라고!



▲아리사를 도우러 가는데…

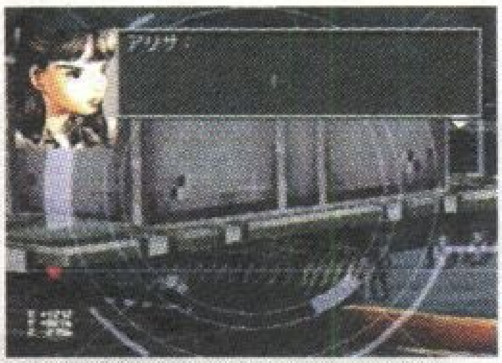
스테이지21

●탑 기지 관제실
세마운: 마이더스이 이송은 어떻게 됐나?
오퍼레이터: 현재 반출 작업이 진행중입니다.
세마운: 좋아. 이대로 수상 공격기로 옮겨라. 이대로 바탄가스로 향한다.
오퍼레이터: 운송기가 아닙니까?
세마운: 상관없어. 안전 장치를 해제하고 언제라도 작동할 수 있는 상태로 해.
오퍼레이터: 하지만 그것을 사용하려면 GHQ의 허가가…
세마운: 책임은 내가 진다. 반정부군은 바탄가스를 점령하고 마닐라로 침공해 올 거야. 녀석들에게 이 나라를 넘길 수 없어!
오퍼레이터: 네!
세마운: 호세를 불러. 녀석에게 마이더스의 호위를 맡긴다!



아리사: …여기가 연구시설이네.
OCU군 병사: 안돼, 적이다! 빨리 이동시켜.
아리사: 부탁이에요. 움직이지 마세요. 움직이면 공격합니다! 꺄아!?
OCU군 병사: 여기는 우리가 맡는다. 빨리 마이더스를 운반해!
아리사: 안돼!
OCU군 병사: 안됐지만 여기까지다. 후회하지는 말라고. 적인가!?
루카브: 반정부군을 돕다니 무슨 생각을 하는 거야? 쓸데없는 행동을 할 시간이 없어. 빨리 마이더스를 쫓아.
에밀: 잠깐 기다려! …괜찮아?
아리사: 당신, 요코스카에 있던 USN 사람이군요. 왜 저를 도운거죠!?
에밀: 아리사, 너야말로 왜 여기에 있지? 넌 마이더스에 관여할 필요가 없어. 지금 빨리 도망쳐.
아리사: 어떻게 내 이름을…? 당신은 누구지!?
에밀: …아리사, 나를 모르겠어?
카즈키: 피해, 아리사!!
에밀: !!
아리사: 오빠!
루카브: 더 이상 놀 시간이 없어, 가자!
에밀: 아리사, 마이더스에 대해서는 잊어버려! 그것이 너와 동료를 위하는 거야!
카즈키: 도망치나!

아리사: 오빠, 그만 둬!
카즈키: 아리사?
아리사: 저 사람, 날 도와주었어.
카즈키: 도와주었다고? 아리사를!?
아리사: 응, 이유는 모르겠어. 하지만 날 알고 있었어…
류: 마이더스를 발견했나?
아리사: 병사가 컨테이너로 운반하고 있어요. 아마 그것이 마이더스라고 생각됩니다. 제지하려고 했지만…
카즈키: 신경 쓰지마. 너 때문이 아니야.
류: 그래, 방금 나갔나…
카즈키: 쫓아가자고!
류: 그래.



▲마이더스를 발견한 아리사



▲에밀과의 만남

카즈키: 마이더스는 어디에 있지!?
료고: 우와!
호세(ホセ): 움직이지마. 이번에는 놓치지 않겠어…
카즈키: !
호세: 한발 늦었군. 마이더스는 이제 이 기지에 없어.
카즈키: 어디지, 마이더스를 어디로 옮긴 거야!?
호세: 말할 필요는 없지. 단념하고 얌전하게 투항해. 그러면 목숨은 보증하지.
카즈키: 안돼! 이대로 마이더스를 놓칠 수 없어.
호세: 나는 쓸데없는 싸움은 하기 싫어. 단념하라고.
카즈키: 부탁해, 우리야말로 싸움을 하기 싫다고. 마이더스를 어디로 옮겼는지 알려 줘!
호세: 미안하지만 그건 불가능한 상담이지.
카즈키: 그럼 방해하지 마!
호세: 그만 둬, 나는 싸우고 싶지 않아. 너희들을 죽이고 싶지 않아!
료고: 싸우고 싶지 않다면 퇴각하라고! 우리는 바쁘니까!
호세: 바보같은… 그렇다면 너희들을 막아야지.
카즈키: 쓸데없는 말하지 말고 빨리 덤벼!



▲마이더스를 장착한 비행기

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

먼저 아군이 배치된 위치에서 바로 위에 길목을 막고 있는 호세를 집중 공격하여 처리하자. 그의 공격력은 매우 강하므로 바로 처리하지 않으면 상황은 어렵게 돌아간다. 적 벤처의 수가 그리 많지 않기 때문에 집중 공격만 당하지 않으면 쉽게 돌파할 수 있다.


▲먼저 호세를 처리하자

적 유니트
110식 진양×3
BT02 쿠어라베×2
헌이거×1

카즈키: 류, 지금부터는 어떻게 하지!?
류: 마이더스가 반출된 이상, 이 기지에 있을 필요는 없어. 작전은 실패다. 바탄가스에서 함대와 합류하고 다음 일을 생각하자고.
카즈키: 제길, 여기까지 와서…



▲철수하는 카즈키 일행

류: 자책할 시간이 없어. 서둘러 다음 수단을 찾자.
카즈키: …알았어.
류: 가자.

스테이지22

아리사: !?
료고: 어이, 카즈키!?
카즈키: 이것은… 이 폭발은 마이더스다!
아리사: 바탄가스 쪽이에요!
카즈키: 서둘러, 류!
류: 알았어!


▲마이더스에 의해 초토화되는 바탄가스

●바탄가스 시가

아리사: 너무해… 이것이 피를 나눈 인간이 한 짓이야…
카즈키: 도시가 하나 없어졌어… 이것이 마이더스의 위력인가…
류: 그래, 무서운 병기다…
에밀: 그래도, 이젠 이 세계에서는 존재하지 않아.
카즈키: 누구지!? 당신은…
에밀: 또 만났군요.
카즈키: USN인가, 또 싸우려 하는가!
루카브: 마이더스를 잃었어. 지금 너희들과 여기에서 싸울 의미는 없지.
카즈키: 그럼 왜 이런 곳에 있지!?
루카브: 마이더스는 우리의 것이다. 어떤 형태로든 데이터를 채취할 필요는 있지.
카즈키: 이만한 파괴력이라면 만족할 만한 데이터를 얻을 수 있겠지?
루카브: 그래, 우리의 예상을 훨씬 상회한다.
아리사: …왜죠? 왜 이런 것을 만들었죠? 당신들이 이런 폭탄을 만들었기 때문에 죄없는 사람들이 희



▲슬퍼하는 아리사

생되었어요. 당신들은 자기만 살아 남는다면 그것으로 좋다고 생각하나요!?

에밀: 틀려. 그런 생각은 없어. 아리사, 부탁이야. 내말 좀 들어줘!

루카브: 그만둬, 에밀. 녀석들은 아무 것도 이해할 수 없어.

아리사: 에밀!?

[회화－아리사]

아리사: 왜 그래, 아리사?

아리사: …에밀?

에밀: 그래, 내 이름은 에밀·크람스코이. …정말 잊은 거야? 생각해봐, 아리사. 아니, 아리시아나·크람스코이!

아리사: …에, 에마!?



▲스퀘어는 꽃밭은 좋아하나 보다

아리사: 설마, 언니? 에마 언니야!? 살아 있었다니….

에밀: 아리사, 기억해냈구나.

아리사: 응, 기억하고 있어. 둘이서 불렀던 노래도, 언니가 만든 꽃장식도! 하지만 왜 USN에? 어떻게 폭탄에 관여하고 있지!?

루카브: 에밀은 마이더스의 설계자로 최고 책임자다.

에밀: ….

[회화－에밀]

아리사: 폭탄을 만든 것이 에마 언니라니… 거짓말이야. 거짓말이겠지, 언니. 거짓말이지?

에밀: ….

아리사: 그렇게 온화하던 에마 언니가… 믿을 수 없어….

에밀: 마이더스를 설계한 것은 정말이야….

아리사: 그런….

에밀: 들어 봐, 아리사. 나는 폭탄 따위를 만들 생각은 없었어. 오직 아버지와 어머니의 연구를 계속한 것 뿐이야….

아리사: 그만 둬, 듣고 싶지 않아! 자신의 연구를 위해서 사람을 죽이다니.

에밀: 그런 게 아니야. 나야말로 폭탄을 막으러 온 거야. 하지만 막을 수 없었어….

아리사: 도시가 하나 없어졌어! 당신 때문에, 죄도 없는 사람이 몇이나 죽었다고 생각해! 나는 용서할 수 없어. 당신은 그 순진하던 언니가 아니야!!

에밀: 아리사….

아리사: 접근하지 마.

루카브: 그만둬, 에밀. 그들은 아무 것도 이해 못해. 우리들은 여기에서 실례하지.

카즈키: 어이, 기다려! 류, 그냥 보낼 거야!?

류: 할 수 없어. 지금은 녀석들과 싸울 때가 아니야. 대한중 함대도 파멸되었어. 우리야말로 필리핀에서 탈출해야 돼. USN과 상관할 틈이 없어.

[회화－류]

카즈키: 도대체, 뭐가 어떻게 돌아가고 있는 거지!

류: 어쨌든 몸을 숨길 만한 장소로 가자고.

●바탄가스 주점

카즈키: 여기에서 어떻게 할 거지, 류?

류: 마이더스 때문에 아군의 대부분을 잃었어. 이대로는 우리도 고립될 뿐이야.

료고: 혹시 여기에서 잡히는 것은 아닐까? 잡히면 어떻게 하지?

류: 틀림없이 사형이다.

료고: 그렇게 솔직하게 대답하지마. 슬퍼지니까.

류: 어때, 대한중에 오지 않을래? 이대로 일본에 돌아갈 수는 없잖아?

카즈키: 하지만 이렇게 피하기만 하면…

류: 내가 아는 사람의 도움을 받으면 될 거야. 그 사람에게 부탁하면 마이더스의 문제에도 힘이 되겠지.

료고: 대한중과는 다른 사람인가?

류: 그래, 대한중인이 아니야. 라브누이(ラーブヌイ)의 대사를 맡고 있어. 하지만 대한중을 사랑하고, 우리를 위해서 일하고 있지. 지금 대한중에 없어서는 안될 사람이다.

카즈키: 하지만 그 사람이 일본을 위해 힘을 빌려준다는 보증은 없어.

류: 이대로 일본의 불안정한 사태가 계속되면 대한중만이 아니라, 아시아 전체가 피해를 받는다. 일본의 안정은 대한중과 아시아의 발전을 위해 필요한 것이지. 반드시 힘을 빌려 줄 거야.

카즈키: 알았어. 아리사를 더 이상 위험한 곳에 놔둘 수 없어. 대한중에 가자.

류: 알았어. 다음은 이 나라를 탈출할 방법인데….

[회화－팜]

팜: 모두 곤란해하고 있군. 드디어 내 차례야.

료고: 그래, 아가씨는 입다물고 있어.

팜: 뭐야, 그 태도는! 내가 도와주겠다고 말하는 거야!

료고: 이런 상황에서 아가씨가 뭘 할 수 있다는 거지?

팜: 모르고 있군. 나에게 불가능한 일은 없어! 할아버지, 운송기의 수배를 부탁해요.

피토에프: 네, 아가씨!

카즈키: 운송기라니, 너 그런 것까지 가능해!?

팜: 나를 누구로 보는거야. 루이스가의 장녀라고! 운송기 한 대나 두 대는 간단해.

료고: 대단한데!

팜: 그 대신 조건이 있어.

[회화－팜]

카즈키: 조건?

팜: 그래, 나도 데리고 가.

피토에프: 아가씨!? 그것은 안됩니다!

팜: 할아버지는 말하지마! 반정부군도 파멸했고, 여기에 있어도 이제 내 거주지는 없어.

피토에프: 그럼 집으로 돌아가시죠. 그러면 주인님도 기뻐하실 겁니다!

팜: 싫어. 그것은 절대 싫어! 나는 새장 속의 새가 되는 것은 정말 싫어! 나는 시험해 보고 싶어. 아버지와 루이스가의 힘이 아닌, 내 자신의 힘으로 어디까지 할 수 있는지 알고 싶어.

피토에프: 아가씨… 그럼 저도 함께!

팜: 할아버지, 나는 혼자서라고 말했어! 당신은 잘해 주었어. 하지만 나는 혼자서 가고 싶어. 아버지에게 도움을 받는 것도 이것이 마지막이야. 뒤는 내 힘으로 하겠어. 피토에프, 이해해 줘.

피토에프: 아가씨, 모르겠습니다. 할아버지는 납득할 수 없어요!

료고: 어떻게 되는 상관없지만 빨리 운송기를 불러주지 않을래?

팜: 알았어. 잠깐 기다려! 할아버지, 빨리!

피토에프: 알겠습니다. 하지만, 반드시 저도 함께 가겠습니다!

팜: 정말! 멍청한 사람!



▲팜도 따라가겠다고 한다

세로프: 여기인가, 통보가 있었던 마을이?

OCU군 병사: 네!

세로프: 흠… 너희들은 보고만 있어. 내가 처리하지.

●바탄가스 주점

카즈키: 잔당 사냥인가… 편히 쉴 수가 없군.

류: 여기에서 단번에 반정부군을 파괴할 생각이군. 잡히면 목숨은 없어.

피토에프: 아가씨, 운송기의 수배는 끝났습니다. 지

금 이쪽을 향해 오고 있습니다.
팜: 모두 들은 대로야!
류: …폭발인가?
타루라(タルラ): 어이, 큰일이야! 군 벤처가 도시를 공격하고 있어.
마스터: 그런 일이!?
류: 잔당 사냥이다. 녀석들은 움직임이 빨라.
카즈키: 도시를 파괴할 생각인가?
료고: 여기에 있으면 위험해. 빨리 도망치자…
카즈키: 잠깐 기다려. 이대로 놔둘 거야!? 도시가 파괴된다고!
료고: 나갈 거야? 농담이겠지. 녀석들은 우리를 노리고 있어.
류: 료고의 말대로야. 녀석들에게 상관하지 말고 이대로 도망치자.
카즈키: 우리 때문에 도시 사람이 습격당하고 있어. 그냥 보고 갈 수는 없어!
료고: 어이, 카즈키! 바보같은 녀석. 뛰어 나가다니.
류: …할 수 없어. 나가자!


▲세로프의 기습

미션
■승리 조건: 세로프(セロフ)의 사망
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

OCU군의 벤처 기술자 세로프가 등장하여 카즈키와 싸우게 된다. 세로프의 벤처는 무기로 가득차 있으며, 부하로 나오는 벤처도 매우 강력하므로 매우 힘든 전투가 될 것이다. 먼저 세로프에게 접근하기 위해서는 부하들의 벤처를 먼저 처리해야 한다. 이 과정에서 많은 아이템을 사용해야 할 것이다. 그리고 세로프의 경우 원거리 무기의 발사로 AP가 매우 적으니 HP가 높은 카즈키의 벤처로 선공을 가한 다음 다른 유니트로 마무리를 하자.


▲세로프만 처리하면 미션은 끝난다

적 유니트
카셀M2×2
110식 진양×2
지니엄M0(ジーニアムM0)×1

세로프: 헤헤. 내가…최고다… 헤헤헤… 내가… 내…가…
카즈키: 또 싸우려는가…
류: 죽고 싶지 않다면, 조심해!
카즈키: 미안…
료고: 어이! 큰일이야! 적의 원군이야! 이대로는 포위된다!
카즈키: 쳇, 신형기를 쓰러뜨리는데 신경을 너무 썼어…
팜: 포기하는 것은 일러!
류: !
아리사: …운송기?
료고: 어이, 혹시 저것이 팜家의 운송기인가!?
팜: 그래. 도시 외곽에 착륙할 거야. 서둘러!


▲때마침 운송기가 나타난다

●운송기내
카즈키: 모두 탑승했지?
료고: 후, 이번에는 정말 죽는 줄 알았어…
아리사: 다 모인 것 같아.
류: 이상하군. 왜 녀석들은 따라 오지 않지?
팜: 할아버지? 어디에 있어? … 설마!?
피토에프: 죄송합니다, 아가씨. 이제 여기에서 작별이군요. 긴 시간동안 고마웠습니다. 자, 이 앞은 지나갈 수 없다!


▲운송기에게 시간을 벌어주는 할아버지, 결국엔 살아남는다

스테이지23

●운송기내
팜: 피토에프…
료고: 그렇게 침울해 하지마. 녀답지 않아. 괜찮을 거야. 그 할아버지는 분명 살아 있을 거야.
팜: …흥, 위로하는 거야? 당신이 걱정을 하다니, 나도 끝이네.
료고: 그 말투는 뭐지? 귀엽지 않아.
팜: 뭐라고! 루이스가문의 장녀에게 귀엽지 않다고!?
료고: 아, 아니, 미안. 내가 나빴어! 귀엽지 않다던지, 어리광이 지나치다던지, 입이 험하다던지, 음, 그리고… 성격이 이상하다고 말하지 않을게. 용서해 줘.
팜: 목숨이 아까운 모양이군. 이대로 운송기 밖으로 내던지면 좋을 텐데!
료고: 그러니까 미안하다고 했잖아?
미호: 저… 내던져도 좋습니까?
카즈키: 괜찮아. 료고는 그래야 정신 차리니까.
미호: 그렇습니까…
파일럿: 곧 대만 상공입니다. 여기까지 왔으니 안심해도 좋습니다.
류: 아니, 아직 안심할 수 없어. 마지막까지 조심해.
파일럿: 알겠습니다.
카즈키: 이제 대한중이겠지. 왜 그렇게 신경쓰는 거지?
류: 대한중도 국내가 안정돼있는 것은 아니야. 게다가 마이더스의 제조 방법을 알고 있는 인간을, USN이 가만히 놔둘 리도 없어.
카즈키: USN인가…
료고: 그래도 아리사의 언니가 마이더스를 만들다니 놀랐어.
미호: 그래요. 천재 자매라니 대단하지 않습니까?
아리사: …
카즈키: 그만둬! 아리사가 가장 쇼크를 받았어.
아리사: …오빠.
료고: 아리사, 그렇게 신경쓰지 마.
미호: 그래요. 언니도 분명히 사정이 있었을 거예요.
아리사: …그렇게 걱정하지 마세요. 나는 괜찮으니까.


▲미사일에 격추된 운송기



카즈키: …아리사.
파일럿: 레이더에 반응, 대공 미사일입니다!
류: 적인가!?
파일럿: 록온 되었습니다!
류: 피해!
파일럿: 미사일 접근, 안됩니다, 피할 수 없습니다!

료고: 뭐지!?
카즈키: 류, 어떻게 된 거야!?
류: 공격을 받았어, 추락하기 전에 탈출한다!
미호: 운송기에서 뛰어 내립니까!?
류: 상황을 설명할 겨를이 없어, 빨리 벤처에 타! 낙하 경험은 있어!?
카즈키: 군인이 아니야, 그럴리 없잖아!
류: 누구라도 처음은 있어, 걱정하지 마.
카즈키: …정말 괜찮을까?
류: 이대로라면 죽는다고, 빨리 해!
카즈키: 알았어!


▲낙하하는 카즈키 일행

류: 어이, 살아 있어!?
카즈키: 그래, 괜찮아…
미호: 결국 성공했잖아!
팜: 무슨 말이야, 보라고! 적에게 포위되었잖아!

미션
■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

산악 지형으로 이동이 쉽지 않다. 게다가 그레네이드 탄을 사용하는 태탑 4형까지 가세하므로 접근전은 금물이다. 처음의 자리에서 적이 다가오는 것을 기다려 하나씩 각개 격파로 처리하자. 그리고 아리사는 패닉 샷등의 스킬로 적의 움직임을 막을 수 있으므로 원거리에서 미사일로 적의 기세를 제압할 것. 라이플을 장비하고 공격하는 적은 나무가 많기 때문에 공격 성공률이 낮으므로 무시하자.


▲그레네이드 탄을 사용하는 태탑 4형

적 유니트
그라풀M1×2
렉슨M4F×3
태탑4형×1

핫타(ハッタ): 대단한 보물은 아니잖아, 정보와 틀린 건가?
벤처병: 아니, 틀림없습니다, 연락이 있던 녀석들입니다.
핫타: 뭐, 괜찮아, 이대로 빈손으로 돌아갈 수도 없어.
팜: 뭐지, 이녀석들은, 어디 군이야!?
카즈키: 알겠어, 류?
류: 화련단(華蓮)인가.
카즈키: 화련단?
류: 설명은 나중에, 돌파한다!

카즈키: 류, 화련단이라니?
류: 녀석들은 대한중 정부에 반항하고 있는 게릴라야.
료고: 게릴라가 우리를 습격해?
류: 모르겠어, 하지만 뭔가 뒤가 있을 것 같아.
카즈키: 뒤?
류: 그래, 화련단이 우연히 지나가던 우리를 공격한 것 같지는 않아, 누군가가 우리를 노리고 있어.
카즈키: 왜 우리를 노리는 거지!?
류: 이유는 아가씨야.
아리사: …저말입니까?
류: 그래, USN의 과학자 이외에 마이더스의 제조 비밀을 알고 있는 유일한 인간이다. 노리는 나라는 얼마든지 있지.
아리사: …그런
카즈키: 제길, 농담하지 마.
팜: 그런데 어떻게 할 거지? 이런 장소에서 노숙하는 것은 싫어!
류: 대북 방면으로 이동하자, 근처에 대한중군의 기지가 있어, 사령관은 마음에 들지 않지만 다른 방법이 없어.

스테이지24

●기룡 기지
류: 건강해 보이는데, 한.
한(ハン): 류인가? 국가 주도 직속으로 군을 마음대로 사용하더군, 주석에 취임이라도 했나? 아니면 비겁한 방법을 사용했겠지.
류: 안심해, 나는 네 다리는 잡지 않아, 그것보다 임무 도중에 화련단에게 습격당해서 이동 수단을 잃었다, 협력해 줘.
한: 극비 임무인가… 듣기엔 남사에 있던 대한중 함대를 전멸시켰다고 하던데, 그것도 임무인가? 과연 주석 직속의 에이전트답군, 보통이라면 책임을 물어서 군에서 추방당했을 텐데.
류: 뭐가 듣고 싶나?
한: 아니, 그렇게 유능한 에이전트도 실패를 할 때가 있다는 생각을 했어.
류: 원인은 네가 화련단을 제압하지 않은데 있어.
한: 여기도 여러 가지로 바빠, 화련단같은 녀석들을 상대할 시간이 없어, 지금 USN이 대만 각지에 낙하 작전을 실시하고 있어, 나는 그 대응으로 바쁘다고!
류: …역시 USN이 움직였군.
한: 어쨌든 너희들을 돌볼 여유가 없다고.

[회화-한]
료고: 그렇게 딱딱하게 굴지 말고 잠깐 도와주는 게 좋잖아.
한: 뭐지, 이 녀석들은?
팜: 하고 싶은 말이 있다면 확실하게 말해! 끈적끈적한 것은 어른답지 않아.
한: 예의를 모르는 녀석들이군, 그것이 부탁하는 태도인가? 뭐, 협력해 줘야겠지, 하지만 여기에서는 내 계급이 위다, 내 명령에 따라 행동하라고!
류: …괜찮겠지.
한: 아니야, 부탁하겠습니다, 한 사령 각하겠지?
류: …한 사령 각하, 부탁드립니다.
한: 좋아, 그렇다면 생각해 보지.
카즈키: 어이, 적당히 하라고! 류에게 뭔가 원한이라도 있는 거야!
류: 그만 둬, 카즈키!
카즈키: 하지만!
류: 괜찮아!
한: 과연 류는 머리가 빨라, 지금 여기에서 날 거역해 봤자 좋은 일은 하나도 없지.
류: …


▲주인공을 궁지에 몰아넣는 한

한: 주석에게는 내가 매우 협력적이었다고 보고해 줘. 와하하하하!

[회화-류]

카즈키: 류! 그렇게 말해도 괜찮겠어?

류: 녀석이 말하는 건 신경쓰지마. 그것보다. (한은 도움이 안돼. 우리가 움직여야겠어.)

카즈키: (어디 좋은 방법이 있어?)

류: (도움이 될 만한 사람이 시내에 있어. 그 사람과 주점에서 만나도록 하자.)

●대북시 주점

카즈키: 정보통이라는 사람은 어디에 있지?

류: 저기다. 저기 갈색 스웨터를 입고 있는 남자다.

[회화-갈색 스웨터의 남자(茶色いスーツの男)]

류: 크레이 대사, 미안해.

크레이(クレイ): 아무리 급하다고 하더라도 사람이 많은 곳은 피해 줘. 이쪽 신분도 생각해 줘야지.

류: 이런 장소가 오히려 이상하지 않아.

카즈키: 이 사람이 정보통인가?

크레이: 정보통! 실례다!

류: 소개하지. USN 대사관의 크레이 대사다.

료고: USN의 대사!?

류: 표면으로는. 뒤로는 대한중군의 첩보원이지.

아리사: …USN의 대사가 스파이라구요?

카즈키: 역시. 큰 도움이 되겠군.

크레이: 뭐지. 이녀석들은? 일본인같은데….

류: 내가 고용한 용병이다. 걱정하지 마.

크레이: 정보부는 언제부터 아이들을 맡아왔지?

류: 아니. 일도 못하는 돌머리보다는 도움이 되지.

크레이: 한(ハン)말인가? 확실히 녀석은 자신의 출세밖에 모르지.

류: 그 남자가 도움이 되지 못하니까 일부러 당신을 만나러 온거야.

크레이: USN의 강하 작전 말인가… 이번 강하 작전은 FAI와 군이 협력하여 이루어 진거야. 목표가 되는 운송기를 대만 상공에서 게릴라를 사용하여 격추시켜서 강하 부대가 목표를 확보하는 것이지.

[회화-크레이 대사]

카즈키: 그 목표는 아리사를 말하나?

크레이: 아리사?

류: 내가 확보하고 있는 일방군의 과학자다.

크레이: 그래? 그 과학자가 마이더스의 제조방법을 알고 있겠군. 그럼 빨리 대만을 탈출해. USN은 과학자의 확보가 불가능할 경우, 과학자와 너희들 전원을 살해할거야.

류: 마이더스의 정보를 알고 있는 자는 모두 죽인다는 뜻인가… 강하 부대의 이동 루트는 알고 있어?

크레이: 아니. 거기까지는 몰라. 대단한 스펜더를 고용했다는 정보도 있고. 매우 크게 일을 벌일 생각인가봐.

카즈키: 스펜더?

팜: 그것도 몰라? 돈이라면 어떤 더러운 일도 하는 해커를 말해.

크레이: 나도 위조 정보를 흘려서 시간을 벌어 보지. 그 사이에 대한중 본토로 넘어가라고.

류: 미안해. 부탁한다.



▲스파이인 크레이 대사

[이동-가게를 나간다]

대북 샵(台北ショップ)에 가면 새롭게 개조 레벨을 올릴 수 있다. 모든 볼일이 끝나면 기지로 돌아가자.

●기륭 기지

류: 한. 상황이 변했어! 지금 출발하겠다. 운송기를 준비해 줘!

한: 안됐지만 운송기는 사용할 수 없어.

류: 뭐라고!?

한: 이것을 봐. 누군가가 공항을 연결하는 관제 시스템에 침입하여 모든 관제 시스템이 마비되었어.

카즈키: 뭐라고!?

한: …관제 시스템을 사용할 수 없다면 운송기도 운송선도 출격할 수 없어.

류: 복구는?

한: 지금 총력으로 범인을 찾고 있지만 언제 이루어 질지는 몰라. 단념해. 잠시 동안 움직일 수 없어.

류: …USN녀석들. 스펜더를 고용한 것은 이것 때문이었군. 한. 운송기를 준비해 줘!

한: 바보같이. 날지 못한다고 설명했잖아!

류: 관제는 필요없어. 자력으로 비행한다.

팜: 무슨 말을 하는 거야!?

류: USN은 우리의 이동 수단을 한정시킬 모양이야. 그러면 우리도 저쪽의 뒤를 노려야지.

한: 뭐지!?

상강군 병사: 습격입니다! 활주로 내에 침입하여 격납고를 파괴하고 있습니다!

류: !

한: 벤처 부대로 영격하라! USN이 빨랐군. 직접 발을 묶을 생각이야.

카즈키: 류!

류: 알았어. 더 이상 녀석들 생각대로 움직일 수는 없어! 한. 우리도 나간다!

한: 맘대로 해!

상강군 병사: 기다려 주십시오. 적부대. 퇴각을 시작했습니다!

한: 뭐야!?

료고: 뭐야. 녀석들의 목적은 우리가 아니야!?

카즈키: 제길. 도망치게 놔둘 수는 없어!

료고: 어이. 기다려!

한: 멋대로군. 귀찮은 녀석들이야.

상강군 병사: 그들에게 증원을 보냅니까?

한: 놔둬. 녀석들을 위해서 전력을 소비할 필요는 없어.



▲스펜더에게 침입당한 기지

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

운송기의 이착륙을 도와주는 관제 시스템을 파괴한 USN군. 다시 한번 USN군과 싸우게 된다. 그들의 벤처는 모두 2단계까지 업그레이드가 된 상태로 방어력은 대단하다. 그러나 무기가 근접 무기와 라이플 밖에 없기 때문에 근접 무기만 장비한 죠(ジョー)와 가스톨(ガストル)은 머신건과 샷 건으로, 라이플을 장비한 나머지 두 캐릭터는 접근전으로 처리하자.



▲다시 등장한 USN군

적 유니트
그라풀M1P×2
렉슨M4F×2

료고: 지금 녀석들. 필리핀 기지에 있었던 녀석 아닌가?

류: 그래. 우리를 쫓아 왔군. 녀석들도 마이더스의 비밀을 없애기 위해 필사적이야.

카즈키: 지금부터는 어떻게 하지. 류?

류: 어쨌든 이동 수단을 확보해야지. 일단 기지로 돌아간다.

스테이지25

●기륭 기지

류: 한, 상황은 어때?

한: 단념해. 여기만이 아니라 항구와 민간 공항까지 습격당했어.

류: 역시 육로로 대한중 본토로 넘어가는 수밖에 없군.

카즈키: 육로라니, 바다는 어떻게 하려고?

류: 대만과 대한중의 사이에는 세계 최대의 해저 터널이 있어. 그 해저 터널을 사용하면 육로를 사용하여 대한중 본토로 넘어갈 수 있어.

료고: 그럼 처음부터 그 터널을 사용했으면 됐잖아.

팜: 당신도 머리가 나쁘네… 그렇게 간단한 루트는 적도 알아차린다고.

아리사: …터널 내에서 공격당하면 도망칠 장소도 없어요.

류: 그대로다. 우리의 이동 수단을 파괴한 것은 해저 터널을 사용시키기 위해서야.

카즈키: 다른 방법은 없어?

류: 우리에게 선택의 여지는 없어. 작전의 지휘를 하고 있는 것은 매우 영리한 녀석이야. 이쪽도 각오를 해야지. 카즈키, 서둘러 탈출 준비를 해. (이후 대북시로 나오며 대북 샵에 들어가면 벤처를 세팅할 수 있다. 모두 끝났으면 시내를 나간다(街を出る)를 선택하자.)

[회화-류]

류: 준비는 됐나? (준비완료(準備完了)를 선택하자.)

한: 대만을 탈출하려고? 이쪽은 기지와 시가지를 지키고 있어서 도울 수 없어.

류: 걱정하지마. 처음부터 그럴 생각은 없었어.

한: 무사히 대한중으로 넘어가라고.

●기륭 기지

한: 전부대에게 현재 그대로 대기하라고 해. 류의 부대를 엄호할 필요는 없어.

상강군 병사: 네!

한: 그래, 류가 시가지로 도망친다면 시가지에 들어가기 전에 파괴해!

상강군 병사: 네? 하지만!?

한: 상관없어. 대북을 지키기 위해서다. 상관없으니 발포해!

상강군 병사: 네!

한: 어느 쪽으로 가더라도 USN에게 당할 거야. 걱정할 필요는 없어. 쿠쿠쿠, 저 재수없는 얼굴을 보지 않게 되니 슬프군.

미션
■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

적의 함정에 빠진 카즈키와 류. 터널 입구에서 군용 열차를 타려할 때 USN군이 나타나 이들과 싸우게 된다. 적들은 모두 머신 건과 라이플로 무장하고 있다. 그러나 그들의 공격 범위에 들어가지 않는 한 공격을 받지 않으므로 한 대씩 확실하게 처리하면서 남쪽으로 내려오자.



▲한 대씩 확실하게 처리하자

적 유니트
그라플M1×3
렉슨M4F×4

류: 역시 여기에서 우리를 기다리고 있었군.

카즈키: 고민해도 방법은 없어. 열차를 사용하여 단번에 가자고.

료고: 오우, 카즈키도 강해졌군…

카즈키: …쓸데없는 짓 하면 놓고 간다.

류: 좋아. 전원 탑승해. 출발한다!



▲열차를 이용하여 탈출한다

스테이지26

류: !

카즈키: 뭐지!?

료고: 아퍼! 아저씨, 잠깐 기다려 봐!

류: 미안. 지금 그럴 상황이 아니야. 벤처를 기동시켜!

USN군 병사: 여기는 찰리 리더. 목표는 멈췄다. 포획할 필요는 없다. 전원 사살해!



▲적의 공격에 당한 열차

미션
■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

열차를 타고 탈출하는 카즈키 일행. 그러나 터널 내에도 USN군이 기다리고 있었다. 적의 무장은 스테이지 25와 거의 같다. 그러나 아군과 같은 머신 건이라고 해도 위력이 더욱 뛰어나기 때문에 지형을 잘 이용해야 큰 피해없이 파괴시킬 수 있다. 아군의 초기 위치는 터널 위에 있으므로 이를 이용하여 머신 건을 장착한 적의 벤처를 처리하자.



▲고도 차이를 이용하라

적 유니트
그라플M1×2
렉슨M4F×4

류: 잘 했어. 이제 곧 출구야.

카즈키: 후, 이제 대한중인가.

료고: 일단 안심이다.

류: 그러면 좋겠지만…

아리사: …어떤 의미입니까?

류: 대한중이라도, 여러 가지 소동이 있었으니까. 어쨌든 터널을 나가자고. 가자!

스테이지27

●복주 해군 기지

량(リャン): 연락을 넣은 정보부의 사람이 당신이었어?

류: 미안. 협력해 줘.

량: 상해에 가지 않으면 안되는가 보군. 국가 주석의 이름으로 당신에게 협력하라는 명령을 받았어.



협력하는 것은 상관하지 않지만, 상해에 가기 위한 루트는 한정되어 있어.
류: 어떤 의미지?
랑: 화련단의 움직임이 활발해졌어. 광주를 중심으로 이 복주에도 많은 수의 화련단이 집결되어 있어. 한심한 말이지만, 군의 일부도 녀석들에게 동조하기 시작했지. 그래서 화남의 항구와 공항 몇 개가 녀석들의 손에 떨어졌어.
류: 그렇게 까지 상황이 악화되다니…
랑: 멋대로 움직이면 녀석들의 희생물이 될 뿐이야.

[회화-랑 사령관]
료고: 화련단이 그렇게 대단한 조직인가?
랑: 조직적으로는 단순한 게릴라지만, 깔보지 말라고. 녀석들은 자신들의 이익을 위해서 외국과 손을 잡아 대한중 정부를 배신할 생각까지 하고 있어. 돈이라면 사람 목숨 따위는 아무 것도 아니라고 생각하는 녀석들이지.
미호: 그것은 위험하군요…
팜: 그렇게 말해도 그다지 위험해 보이지는 않는데.

[회화-류]
카즈키: 어떻게 하지, 류?
류: 음, 이상하군… USN이 밀어준다고 해도 화련단의 움직임이 너무 활발해. 도대체 뭐가 있는 거지?
랑: 민·호안쥬를 알고 있나?
카즈키: 민?
류: 민주주의를 제창하던 주석 차관이다. 수년전에 항공기 사고로 가족과 함께 사망했지.
랑: 그런데 민의 아들이 살아 있어.
류: 확실한가?
랑: 확인은 아직. 하지만 민의 아들이 살아있어 화련단의 지휘를 맡고 있다면, 화련단으로써는 최고의 선전 문구가 되지.
류: 화련단의 움직임이 활발한 것은 그것 때문인가?
랑: 지금도 군과 정치가 사이에는 민을 지지하는 자가 많기 때문이지. 이 기회를 타고서 단번에 세력을 넓히고 있어.

[회화-랑 사령관]
랑: 최근에는 USN과 손을 잡고서 맘대로 설치고 있어. 정말 위험한 녀석들이야.

[회화-랑 사령관]
카즈키: USN과 화련단이 손을 잡았다니, 우리도 간단하게 상해로 갈 수 없겠군…
랑: 효천뇌관(哮天雷關)과 합류하는 건 어때?
류: …
미호: 뭐죠, 그 효천뇌관이라는 건?
랑: 대한중군이 자랑하는 육상 이동 요새야.
료고: 그런 게 있었다면 빨리 말했어야지! 그걸 타고 편안하게 상해로 가자.
랑: 지금이라면 장사 부근에서 합류할 수 있을 거야. 다소 돌아서 가는 것이 비교적 안전하게 상해까지 이동할 수 있을 거야.
류: 다른 수단은 없는 듯 하고, 할 수 없지.

카즈키: 전투인가!?
료고: 봐, 군이 열차를 습격하고 있어!
류: 녀석들은 쾌속 반응 부대다.
카즈키: 쾌속 반응 부대?
류: 대한중군의 엘리트다. 상대는 화련단의 운송 부대같은데…
쾌속반응부대 병사: 적부대, 전멸했습니다.
란: 좋아, 상황을 확인, 차내를 수색해. 너희들은 누구지!?
류: 정보부 사람이다.
란: 정보부…? 여기서 뭘 하고 있지?
류: 효천뇌관과 합류하기 위해 장사로 향하고 있다.
카즈키: 당신이야말로 뭘 하고 있지?
란: 너희들은 상관없어.
카즈키: 뭐지, 그 말투는!?
쾌속반응부대 병사: 란, 아직 발견하지 못했어.
란: …그래? 아직 화련단과는 접촉하지 않은 듯 하군. 좋아, 돌아간다!
카즈키: 잠깐 기다려!
류: 그만둬, 카즈키. 대장, 당신들은 효천뇌관 소속이겠군.
란: 그런데?
류: 우리도 함께 갈 수 없을까?
란: 안돼. 우리는 작전 수행중이야. 효천뇌관으로는 돌아갈 수 없어. 전원 철수!
카즈키: 뭐지, 저 태도는!
료고: 정말 여자인가?
류: 그렇게 말하지 마. 녀석들은 군에서도 특별한 존재야.
화련단 병사: 워벤, 저기다!
워벤: …늦었군.
화련단 병사: 어이, USN의 정보에 있던 용병 부대잖아?
워벤: 신병기의 정보를 갖고 있다는 녀석 말인가?
화련단 병사: USN은 보는 즉시 사살하라고 했어. 뭐, 단장은 그 정보를 옆으로 치웠지만 말이야.
워벤: 어쨌든 이대로 지나칠 수는 없어. 알았어. 전원 공격을 개시한다!



▲습격당하는 열차



▲나중에 동료가 되는 란과도 만나게 된다

미션
■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

드디어 중국으로 넘어간 주인공 일행. 장사로 이동하던 중에 화련단과 만나게 된다. 주의해야 할 적은 라이플을 장비한 세대의 벤처. 하지만 뒤에 위치한 탄 워벤(タン ウォベン)은 모든 적이 파괴되어야 움직이므로 나중에 처리하자. 첫 턴에는 아리사의 미사일로만 공격하고 기다리면 적은 알아서 접근해 오므로 한 대씩 각개 격파할 것.



▲헬기는 아리사의 미사일로 처리하자

적 유니트
그리폰M1×2
렉슨M4F×3
상풍5형K(上風5型K)×1

스테이지28

●만안 보급 기지

란: 사령관, 정보에 오류가 있었어. 녀석은 아직 화련단과 접촉하지 않았어.

코우: 그거 미안한데, 하지만 녀석이 화련단과 접촉하려는 것은 확실해. 아직 이 부근에 숨어 있을 거야.

란: 우리는 이대로 수색에 나가지. 이후 정보는 정확한 것으로 부탁해. 뭐, 기대는 하지 않지만 말이야.

코우: …

카즈키: 녀석은 아까의…

료고: 운명의 만남이군. 나가려는 모양인데, 쫓아갈까?

카즈키: 장난치지마!

코우: 너희들은 뭐지!?

류: 이들은 정보부에서 고용한 용병이다.

코우: 용병?

류: 나는 류, 정보부의 에이전트를 맡고 있다. 임무 중으로 상해까지 가야돼. 미안하지만 보급을 부탁해도 될까?

코우: 쾌속 반응 부대 다음에는 정보부인가? 이런 시골의 보급 기지에 많은 멤버가 모였군. 보급이 필요하다면 맘대로 가져가. 중요한 것은 없으니까.

류: 미안, 고마워. 하지만 왜 이런 장소에 쾌속 반응 부대가 있지?

코우: 군의 기밀을 훔쳐간 녀석을 찾고 있어. 그 이상은 몰라. 쾌속 반응 부대도 너희 정보부와 함께 기밀 주의자인가.

카즈키: 어떻게 된거야, 류?

류: …아니, 아무 것도 아니야.



▲보급 기지

[이동-밖으로 나간다]

만안 샵(万安ショップ)에서 기타 레벨을 3까지 올릴 수 있다. 또한 무기도 한단계 업그레이드된 것을 구입할 수 있으므로 돈이 허락하는 한 충분히 레벨을 올려놓을 것. 모든 일이 끝나면 보급 기지로 돌아가자.

●만안 보급 기지

류: 카즈키!

카즈키: 뭐야!?

료고: 뭘 허둥대는 거야, 아저씨.

아리사: 무슨 일이 있습니까…?

류: 근처에 화련단의 아지트를 발견했어. 제압을 위해 우리도 출격한다!

카즈키: ?

료고: 그 엘리트 부대에게 맡기면 되잖아.

류: 그들은 지금 출격했어. 게다가 그들이 찾고 있는 사람이 거기에 있을 지도 몰라.

카즈키: 그렇다면 란에게 알리는 게 좋겠지?

류: 쾌속 반응 부대에게 협력하라는 명령이 왔어. 나도 군인이다. 명령은 거역할 수 없어. 도와주지 않겠나?

카즈키: …할 수 없지. 좋아. 당신에게는 몇 번이고 도움을 받았으니까. 도와주지.

아리사: 그래요. 그렇게 신경쓰지 마세요. 우린 동료니까요.

류: …미안해.

카즈키: 그럼 빨리 가자! 쾌속 반응 부대에게 한방 먹여 주자고.

미션

■승리 조건: 유에(ユエ)의 사망

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

적의 주력은 장갑차로 1~4의 사정거리를 갖는 머신건을 장착하고 있다. 그리고 근접용 벤처와 라이플을 장착한 벤처가 있는데 모두 자신의 공격 범위에 들어와야 비로소 움직인다. 장갑차나 벤처와 싸울 때에는 지형을 이용한 공격을 사용해야 한다. 바로 지붕위로 올라가서 사격을 가하는 방법인데 적의 장갑차를 처리할 때 매우 효과적이다. 유에는 근접용 벤처에 타고 있으므로 원거리에서 공격할 것.



▲이 할아버지를 처리하면 미션 클리어

적 유니트
20식 장갑차×5
그리플M1×2
렉스M4F

유에: 드디어 나도 기운이 없어지는 것인가…

카즈키: !?

란: 서둘러, 쥐새끼 한 마리도 놓치지마! 저항하는 자는 상관없으니 제거해!

아리사: …참혹해, 이제 전투는 끝났으니까 그만 둬요!

란: 비켜!

아리사: 꺄아!?

카즈키: 아리사! 무슨 짓이야!

란: 우리를 방해하지마!

유에: …쾌속 반응 부대인가, 또 많은 녀석들이 나타났군.

란: 웨이라는 남자를 찾고 있다. 얌전히 넘겨줘.

유에: 최근 눈이 나빠서… 누구인지 모르겠어…

란: 그런가.

아리사: !

카즈키: 너무 지나치군…

란: 마음을 부셔도 상관없어. 웨이를 찾아내!



▲유에의 최후

스테이지29

●만안 보급 기지

코우: 그 기지에도 없었어? 쓸데 없는 발걸음이었군.

류: 아니, 화련단의 아지트를 파괴할 수 있었어.

카즈키: 쾌속 반응 부대의 행동은 용서할 수 없어.

코우: 무슨 일이 있었나?

류: 조금…

료고: 어이, 그 여자야!

란: 사령관, 정보는 정확했어. 도움이 되었어. 이제 너희들의 도움은 필요 없어. 우리가 시내로 수색을 나가지.

코우: 만안 시내로 갈꺼야? 거기에는 우리가 수색하고 있어.

란: 도움을 필요없다고 했잖아. 우리가 직접 녀석들 뒤쫓겠다.

코우: 잠깐 기다려. 이 도시를 벤처로 쓸어버릴 생각이야!?

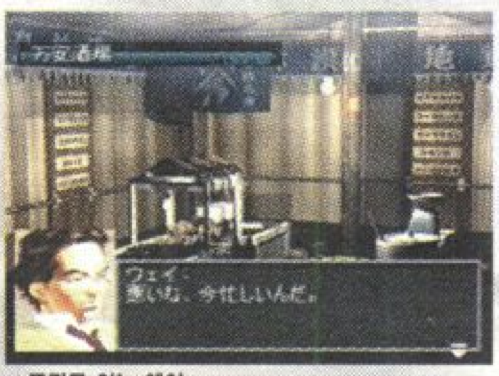
란: 화련단과 관계된 일이야. 녀석들이 저항하면 보증할 수는 없지. 임무의 수행이 최우선이다. 그러기 위해서는 희생도 감수해야 돼.

코우: 무슨 짓을…

란과의 대화가 끝나면 다른 사람과도 대화를 나눈 다음 기지를 나가자. 그리고 만안 주

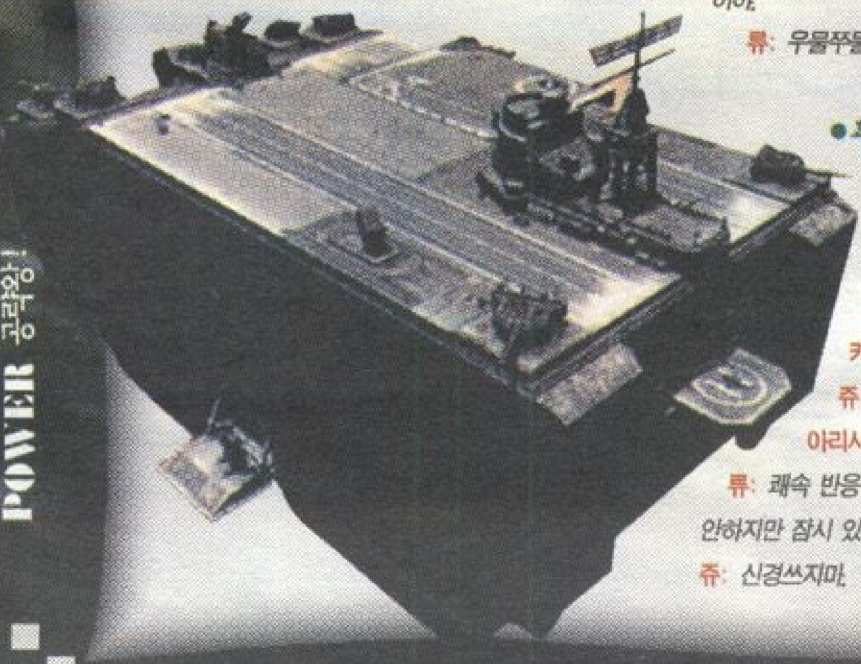
점으로 가서 웨이(ウェイ)와 대화를 나누면…

미호: 저, 웨이 · 첸이씨군요? 전 팬이에요! 사인해 주시겠습니까…?
웨이: 지금은 바빠.
미호: 사인과 악수만으로 괜찮은데요…
웨이: 미안. 나한테 접근하지 마.
미호: …그렇습니까? 유감이군요.
쾌속 반응 부대 병사: …손님으로 위장하고 있을 지 몰라. 잘 수색해.
웨이: 마스터, 뒷문은?
마스터: 저쪽이야.
웨이: 고마워.
미호: 앗, 어디로 가는 겁니까!?
카즈키: 왜 그래, 사인은 받았어?
미호: 그게, 병사를 보고 도망쳤어요.
카즈키: 도망쳤다고? …이상하군.
아리사: 혹시, 류씨가 찾고 있는 사람일지도…
카즈키: 쫓아갈까?
료코: 그래!



▲쫓기고 있는 웨이

자유시간을 즐기던 카즈키 일행은 만안 주점에서 웨이라는 저널리스트를 만나게 된다. 웨이에게서 대한중의 실태를 듣게 되지만 류를 믿고 다시 류와 함께 동행하게 되는데… 그리고 류의 임무가 종료되어 다시 효천뇌관으로 출발한다. 하지만 화련단에게서 뜻밖의 습격을 받아 장갑 열차가 파괴되고 카즈키 일행은 다시 싸우게 된다.



미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

벤처 5대와 헬기 3대로 공격해 오는 화련단. 초기 배치 상태부터 매우 가깝게 위치하고 있기 때문에 적의 접근을 기다린 다음 처리하자. 근접용 무기를 장착한 2대의 벤처부터 머신 건등을 이용하여 파괴시킨 다음, 아리사의 미사일로 라이플을 장비한 적 벤처를 견제하자. 철로 위가 높기 때문에 명중률을 위해서 되도록이면 이 위에서 싸울 것.


▲고지에서 공격하라

적 유니트
렉슨M4F×2
그라플M1×3
상풍5형K×3

스테이지30

카즈키: …
료고: 대단한데…
루돌프: 우리의 일은 여기까지다. 다음은 스스로 하라고!
아리사: 고마웠습니다.
루돌프: 신경쓸 필요는 없어. 그럼!
카즈키: 가버렸군.
료고: 좋은 사람인지 아닌지 전혀 알 수 없는 사람이야.
류: 우물쭈물 하지 말고, 어서 가자고!

● 효천뇌관 사령실

란: 늦었군.
카즈키: 쾌속반응부대의 란인가…
란: 무사히 도착한 것 같은데.
카즈키: 그래.
쥬: 리얼 넘버의 류인가…
아리사: 리얼…?
류: 쾌속 반응 부대의 대장, 쥬 · 리에인아군. 미안하지만 잠시 있겠어.
쥬: 신경쓰지마. 이쪽도 명령에 따를 뿐이니까. 상해까지는 아니더라도 도중까지는 실어주지.
류: 알았어. 그것으로 충분해.
쥬: 네 동료도 이 요새에 있어. 인사라도 해 두라고.
류: 동료?
쥬: 이매지너리 넘버다. 주석 직속의 부대로써 이 요새에 배치되었어. 기분 나쁜 녀석이지만 솜씨는 뛰어나다군.
류: …
쥬: 이 요새에 있는 이상, 내 명령에 따라. 문제를 일으키면 곧 내보낸다. 방은 준비해 두었으니 얌전히 있으라고.

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

화련단인 챤 요우닌(チャン ヨウニン)이 습격을 해오는 미션이다. 벤처는 모두 6대가 등장하며 3대는 라이플, 나머지 3대는 화염 방사기를 장비하고 있다. 화염 방사기의 사정 거리는 1~2로 접근전을 피하고 3이상에서 공격하면 반격을 받지 않는다. 미션이 시작되면 먼저 화면 위쪽에 위치한 챤부터 처리하자. 이번 스테이지에는 NPC로 미사일 포대가 도와준다.



▲이 벤처는 화염 공격을 가해온다

적 유니트
렉슨M4F×3
그라플M1×3

팜: 잠깐, 아직 적이 있어!
류: …증원 부대인가.
화련단 병사: 쾌속 반응 부대가 돌아오기 전에 효천뇌관 안으로 돌입한다! 공격 개시!
료고: 끝이 없군…
카즈키: 빨리 적을 쓰러뜨리자고!
료고: 즐길 시간도 없군!
화련단 병사: !?
카즈키: !
지울: 공격에 방해가 된다, 비켜.
카즈키: 이매지너리 넘버!?
지울: 방해가 된다고 했어. 피하지 않으면 너희들도 함께 공격한다.

류: 지울, 무슨 바람이 불었지?

지울: 화련단을 공격하라는 명령이다. 그것 뿐이야.



▲이매지너리 넘버의 등장

스테이지31

료고: 뭐야, 화련단은 어디에도 없잖아.

미호: 쾌속 반응 부대가 처리한 것은 아닐까요?

류: 걱정하지마, 배당은 남아 있어.

화련단 병사: 안돼, 여기에도 적이 있어, 본대에 연락해, 작전은 실패했다, 곧 퇴각을 개시한다!



▲화련단을 습격하려는 카즈키 일행

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

적들은 2대씩 3개조로 편성되어 있으며, 각각 근접용 무기와 라이플을 장비한 벤처가 배치되어 있다. 아군과 거리가 떨어져 있기 때문에 적의 접근을 기다린 다음 공격하자. 지형상 움직이기 까다롭기 때문에 많은 턴 수가 소모된다.



▲적의 접근을 기다린 다음 공격하지

적 유니트
그라플M1×3
렉슨M4F×3

카즈키: 이 부근의 적은 처리한 것 하군.

료고: 어이, 카즈키…

란: 수고했어.

카즈키: 뭐, 너희들을 위해 한 건 아니야.

아리사: 오빠…

란: 우리를 방해만 하지 않으면 뭘하든 상관없어.

료고: 그만 둬, 네가 상대할 수 있는 사람이 아니야.

란: 그가 말한대로다. 상대의 역량을 아는 것은 살아 남기 위해서 필요한 것이지.

료고: 카즈키, 할머니도 저렇게 말하잖아. 연상이 말하는 것은 듣는 것이 필요해.

아릿: 료고도 혼란스럽게 만들지 말라고!

란: …너희들과 대화를 나누면 이쪽까지 이상해져. 좋아, 리얼 넘버, 우리는 이대로 효천뇌관과 합류하여 화련단의 본거지를 공격한다. 늦지 말고 와!

류: 너희와 합류하라는 명령이다. 할 수 없지.

스테이지32

카즈키: 이건 뭐야!?

아리사: 참혹해, 이렇게까지 안해도…

류: 이것이 이매지너리 넘버의 행동이다. 사람을 죽이는 것에 아무 감정도 없어. 오직 임무를 소행하는 것만 생각하지.

아리사: 그러니까… 너무 참혹해.

란: 우리도 이렇게 까지는 하지 않아. 그들의 전투 방법은 이상해.

료고: 잘도 말하네.

카즈키: 제길, 그만 둬! 그만 두라고! 이제 됐잖아, 그만 둬!

코완(コォワン): 도, 도와줘…

란: !

카즈키: 란!?

란: 윽…

코완: 우우.

지울: 무슨 짓이야, 방해하지 마.

카즈키: 그만 둬!

지울: 방해한다면 너희들도 함께 제거해 주지.

류: 그만 해, 이제 충분하잖아, 철수하자!

지울: … 작전 종료, 콜드 블러드는 철수한다.

류: 카즈키, 괜찮아?



▲화련단을 습격하는 이매지너리 넘버



▲란은 아이를 구하는데…

카즈키: 미안. …란은!?

란: …나는 무사해. 그것보다 아이를…

코완을 구하기는 했지만 그는 화련단의 지도자 민·코완이었다. 그래서 공개처형에 처해지기 전에 코완을 구출하기 위해 미호가 작전을 제시한다.

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

이번 미션에는 카즈키, 료고, 팜만이 출전하게 된다. 팜은 지금까지 잘 사용하지 않아 개조가 원활하게 이루어지지 않았을 것이다. 주공격은 카즈키와 료고에게 맡기고 팜은 아이템으로 이 두사람의 HP를 채워주자. 크기가 상당히 작은 미션으로 적은 순식간에 접근해 온다.



▲적은 모두 오토 파일럿이다

적 유니트
상제 1형×3
무덕 3형×2

스테이지33

●효천뇌관 사령실

미호: 카즈키씨가 작업을 하는 동안, 사령관의 눈을 피하기 위해, 시스템의 복구를 돕겠습니다. 이 단계는 류씨의 도움이 필요하겠네요.

쥬: 어떻게 된 거야, 아직 복구는 안 된거야!?

류: 쾌속 반응 부대도 불가능한 일이 있군.

쥬: 류인가, 지금은 당신과 놀 시간이 없어, 니가 줄래?

류: 그렇게 화내지마. 문제의 해결에 도움을 주려고 하는데.

쥬: 네가 시스템 복구를 할 수 있어?

류: 아니, 나보다도 적임자가 있어. 그녀들이다.

미호: 안녕하세요. 모두 곤란해하고 있군요. 도와드릴께요. 그렇죠, 아리사씨?

아리사: 네… 저, 우리들이라면 시스템을 복구할 수 있다고 생각합니다… 아마도.

쥬: …류, 저 아가씨들이 우리보다 우수하다고 말하는 거야?

류: 그래, 나도 놀랄 정도야.

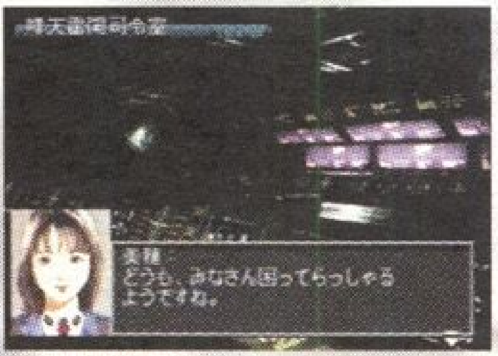
쥬: 재미있군. 해 봐.

미호: 네, 실례하겠습니다. 우리가 사령실에서 사령관의 이목을 끄는 동안, 카즈키씨들은… 제가 지시하는 장소에 폭탄을 설치하세요.

카즈키: 좋아, 지금부터 수작업이다.

료고: 정말 잘 될까…?

카즈키: 당연하지. 여기까지 와서 당할 수는 없어! 시간이 없어, 서둘러!



▲살며시 방해작전을 실행하는 미호

미호의 작전도 순조롭게 진행되어 마침내 코완을 구출할 수 있었다. 류의 충고로 란도 함께 도망치고, 카즈키 일행은 그녀를 엄호하게 된다.

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸 또는 란(ラン)의 사망

란이 사망되면 게임은 끝나므로, 가장 중요한 것은 란을 보호하는 것이다. 그녀의 무기는 화염 방사기로 근접 무기에 가깝기 때문에 적에게 근접 무기를 갖고 있는 적부터 처리하자. 그리고 아군으로는 카즈키, 료고, 아리사, 팜만이 등장하므로 계속 키워왔던 류는 사용할 수 없다.


▲란을 보호할 것

적 유니트
상제1형×4
무덕3형×2

란: 좋아, 이대로 해치를 통해 탈출한다!

카즈키: 알았다. 전원 엘리베이터에 탑승해!



▲탈출에 성공하는 란

스테이지34

카즈키: 여기부터는 당신 실력에 달려 있어. 코완을 무사히 구출해 줘.

란: 알았다. 고마웠어.

료고: 신경쓰지 마. 당신을 위해서 한 일은 아니니까.

아리사: 코완, 죽음이란 그렇게 간단한 문제가 아니야. 그렇지 않으면 살아 있는 의미도 없어.

코완: 알겠어요. 모두 건강하시길.

카즈키: 좋아, 란 부탁해!

란: 간다.

료고: 아픈 건 싫어, 살살해 줘.

란: …고마워.

료고: 살살 해달라니까… 봐주는 게 없군.

카즈키: 뭐, 이렇게 하지 않으면 눈치채니까. 류, 돌려, 류!


▲눈을 피하기 위해 료고의 기체를 부순다

●진원

란: 쫓아오지 않는군.

코완: 죄송합니다. 저따위를 위해서…

란: 아이가 쓸데없는 걱정을 할 필요는 없어.

코완: 하지만…

란: 나는 자신의 의지로 여기에 온 거야. 그것보다 이제부터는 어떻게 하지?

코완: …모르겠어요. 저는 제가 해 온 일이 올바르다고 믿고 있었어요. 하지만 그 때문에 란씨같은 불행한 사람도 있어요. 정말 그것이 올바른 일인가요?

란: 그 대답은 나도 몰라. 하지만 너같은 아이가 싸우지 않는 세상이 올바르다고 생각해. 이대로 화련단에 돌아가서 계속 싸울 것인지, 싸움을 잊고 지낼 것인지, 그것은 네 의지에 맡기겠다. 하지만 목숨은 결코 소홀히 하지마.

코완: 네. 란씨는 어떻게 하실 건가요?

란: 아마 나도 대한중에게 추격을 받을 거야. 이제는 도망의 몸이야.

코완: 그럼 저와 함께 살지 않겠습니까…?

란: 그것은 불가능해. 나도 위험한 상황이니까. 여기서 헤어지자고.

이곳에서도 무한 샵(武漢 ショップ)에서 HP 레벨을 4까지 올릴 수 있다. 이후의 전투는 매우 격렬해 지므로 많은 피해가 돌아올 것이다. 이에 대비하여 중요 벤처는 반드시 업그레이드를 해둘 것. 일이 끝나면 무한 보급 기지로 되돌아가자.

●무한 보급 기지

류: 준비는 됐지?

료고: 운송기는 어디에 있어?

상강군 병사: 도시 외곽에 한구 공항이 있다. 거기에 이륙 준비를 해 놨어.

●한구 공항 격납고

카즈키: 민간 공항을 군도 사용하고 있는 거야?

류: 그래, 그렇게 이상한 일은 아니지.

료고: 아직 대기인가…

류: 운송기 준비가 될 때까지 참아.

카즈키: 류가 말한 대로다. 지금 쉬자고.

료고: 쉰다면 아름다운 아가씨들하고 차라도 마셨으면…

팜: 우리들로는 불만인가보지?

미호: 커피라도 사갖고 올까요?

료고: …정말, 우리 여성진은 무드라고는 조금도 몰라. 저기에 있는 아리사는 조금 다르게 보여.

아리사: 오빠, 따뜻해.

카즈키: 그래, 부탁한다!

료고: …

아리사: 꺄아!?

이반: …실례.

카즈키: 괜찮아, 아리사!?

아리사: 응, 나는 괜찮아. 저, 부상은 없습니까?

이반: 만지지마!

아리사: !?

카즈키: 어이, 무슨 짓이야?

이반: 상관하지마!

류: 어이, 너. 연구서에 있던 이매지너리 넘버 아니

야? 왜, 이런 곳에 있지?
이반: …잘못 봤어.
류: 나를 바보로 생각하는 거야?
이반: …칫!
류: 기다려!
렌호와: 이반, 무슨 일이야!?
이반: 상황이 변했다. 벤처를 내와!
렌호와: 잠깐 기다려. 무슨 생각이야? 이런 장소에서 전투할 생각이야!?
이반: 리얼 넘버가 있어! 여기에서 쓰러뜨리지 않으면 우리가 당해!
스: 그만 둬 이반, 쓸데없는 짓 하지마!


▲이매지너리 넘버 실패작, 이반

미션

■승리 조건: 이반(イヴァン)의 격파
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

코완과 란을 탈출시킨 카즈키 일행은 운송기를 타기 위해 공항에 가지만 그곳에서 이반과 만나게 되어 전투에 들어간다. 이반은 첫 턴에는 혼자 등장하며 모두 접근 무기만 장비하고 있다. 두 번째 턴이 되면 벤처 4대와 헬기 3대가 등장한다. 이반은 이동 범위가 넓어서 빠른 턴 안에 아군에게 접근하므로 미사일과 머신 건 등으로 빨리 처리하자.


▲접근용 무기만 장비하고 있는 이반

적 유니트
냉하 1형×1
내영 1형×2
상제 1형×2
상풍5형K×3

스테이지35

● 라브누이 대사관 로비

류: 여기가 라브누이 대사관이다. 지금 발(バール)님을 모셔 올거야. 잠기 여기에서 기다려.
료고: 휴우, 이제 편안히 쉬겠군!
미호: 그래요. 여기까지 왔으니 일단 안심이에요.
팜: 우선 샤워를 해야겠어.
카즈키: …
아리사: 왜 그래, 오빠?
료고: 왜 무서운 얼굴을 하고 있지?
카즈키: 아니야. 류의 태도가 이상하지 않아? 무한에서 이매지너리 넘버와 만났을 때부터 이상해… 게다가 이 대사관은 왜 경비가 엄중하지?
팜: 화련단 때문이겠지. 너무 지나친 거 아니야?
료고: 그래. 아저씨야말로 기분이 나쁠 때도 있겠지.
카즈키: …
류: 기다렸지. 발님은 외출중이야. 내일 돌아온다고 하더군.
팜: 뭐야, 내일까지 기다려야 돼!?
류: 방은 준비해 두었어. 천천히 쉬라고. 나는 일이 남아 있어. 그럼, 실례.
남자: 방을 안내하겠습니다. 이쪽으로.
카즈키: 잠깐 기다려. 류와 말하고 싶어.
남자: 여기에서는 우리의 지시를 따라 주십시오. 어서, 이쪽으로.

[이동-객실]
료고: 오오, 멋진 방이야! 너와 둘이서 쉬기에는 좀 그렇지만!
카즈키: 역시 이상해…
료고: 아직도 생각하고 있는 거야!?
카즈키: 병사들이 감시하고 외출도 금지되고, 마치 감금된 상태잖아!?
료고: 그래, 너도 상해의 밤을 느끼고 싶은 거지! 괜찮아, 어떻게든 나가보자고!
카즈키: 진지하게 들어! 류의 태도도 어딘가 서먹서먹하고 이 대사관도 이상해.
료고: 그렇게 걱정하지마. 우리가 나가려는 태도를 보이니까 그렇지. 그래, 선물은 뭐가 좋을까?
카즈키: …더 이상 여유를 부리지 말라고.

● 라브누이 대사관 객실

팜: 안돼, 확실하게 감시당하고 있어. 카즈키가 말한 대로야. 왠지 이상해, 이 대사관.
미호: 정말, 마치 감금된 것 같은데요.
팜: 밖에도 나갈 수 없다니, 정말 이상해!
아리사: 하지만 어떤 사정이 있을 지도…
팜: 게다가 이 손님을 대하는 태도!? 이 대사관에는 뭔가 비밀이 있어!
미호: 카즈키씨는 어떻게 하고 있을까요?
아리사: 둘 다 이상한 행동을 안했으면 좋겠는데…
팜: 카즈키와 료고라면… 그 두 사람은 도움이 안 돼… 우리가 어떻게든 해야 돼!
아리사: 어떻게 하려구요?
팜: 그것은… 지금부터 생각해야지.
미호: 우선, 제가 상황을 살펴볼까요?
아리사: 너무 위험해!
미호: 어떻게든 해야죠!


▲이상한 분위기로 흐르는 대사관

료고: 뭐야, 간단하잖아.
미호: 여차.
료고: 응? 아파!
미호: 어? 뭔가를 밟았는데?
료고: 이봐…
미호: 어, 료고씨, 오랜만이군요!
료고: 빨리 비키라고…
미호: 이런 곳에서 뭘하고 있어요?
료고: 미호야말로, 이런 밤중에 어디에 가는거야?
미호: 상황이 이상해서 대표로 살펴보려고…
료고: 생각은 같군. 그럼 함께 가볼까!
미호: 네, 그렇게 하죠! 실은 혼자니까 너무 무서웠어요.
료고: 헤헤, 실은 나도 그래.


▲염탐에 나서는 료고와 미호

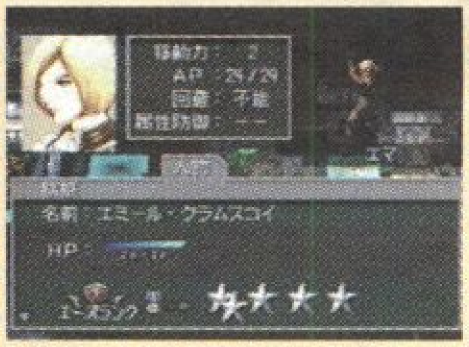
미호와 료고가 염탐에 나서는 동안 카즈키와 아리사는 발과 만나게 된다. 그곳에서 또다시 에마와 만나게 되는 둘. 그리고 발과 류에게서 마이더스와 이매지너리 넘버에 관해 알게된 아리사와 카즈키는 혼란에 빠지게 된다.

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸, 투항 또는 에밀이 점멸 지점에 도착

■패배 조건: 에밀의 사망, 플레이어 파일럿의 전멸

이번 스테이지는 꽤 복잡한 지형에 벤처와 이매지너리 넘버가 라이플로 공격해 온다. 이번 미션에서는 에밀의 보호가 최우선적으로 행해져야 한다. 그녀가 죽으면 게임은 끝나기 때문이다. 에밀은 2칸까지 이동하므로 아군의 벤처로 막으면서 진행하면 그녀의 진격루트를 조절할 수 있다. 이매지너리 넘버는 공격 성공률이 높은 료고로 처리하자.



▲에밀을 보호하며 점멸 지역까지 이동하자

적 유니트
넘버×3
냉하 1형×1
순왕 1형×2

스테이지36

상강군 병사: 제 주석님, 빨리 이쪽으로!

제 주석: 제길, 도대체 어떻게 된 거야!? 군 녀석들은 왜 이렇게 안오는 거야! 발도 도움이 되지 않는 남자군. 뭐, 아직 방법은 여러 가지 남아 있어. 오오, 루카브인가!?

루카브: 국가 주석인가, 살아 있었다니 악운만은 강하군.

제 주석: 너희는 돌아가 있어!

카즈키: 있다, 루카브다!

에밀: 제 주석도 함께에요…

카즈키: 놓치지 않아!

제 주석: 루카브, 나와 손을 잡지 않겠는가? 내 밑에서 일하면 돈과 권력을 당신의 야망에 넣어 주지.

루카브: …

제 주석: 어때, 루카브?

루카브: 필요 없어, 사라져.

제 주석: ?

에밀: 끔찍해…

루카브: 에밀, 아리사야나! 너희들은 선택된 인종이다. 나와 함께 가자!

아리사: 싫어, 싫어…

에밀: 농담하지마! 누가 너와 함께 가겠어!

루카브: 그럼 실력으로 끌고 가지. 두 사람을 포획하라. 다른 녀석은 전원 사살!



▲몸을 피하는 제 주석

미션

■승리 조건: 루카브(ルカーブ)기의 격파

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

국가 주석을 죽인 루카브는 에마와 아리사마저 데려 가려고 한다. 그리고 이를 저지하려는 카즈키. 이번 미션의 목적은 루카브를 죽이는데 있다. 그는 고도가 높은 건물위에 위치하고 있으며 라이플을 장비하고 있다. 초반에 접근해 오는 적을 모두 파괴하면 그는 곧 지상으로 내려온다. 이때를 노려 집중 공격하자. HP가 1/10이하가 되면 그는 곧 철수한다.



▲지붕 위에 위치한 루카브



적 유니트
냉하 1형×3
명천 1형×4

루카브: 잔꾀많은 녀석들. 나에게 정말 이겼다고 생각하는가?

루돌프: 물론 당연하지. 돈줄을 끊었으니까. 가만히 돌아갈 수 없을걸! 아니면 널 대신 지불할 건가? 루카브

루카브: …오롱인가, 전기 철수 준비! 전선에서 이탈한다!

루돌프: 과연 대단하군

루카브: 답례는 내 손으로 해주지. 지금 너희들과 싸워서 전력을 낭비할 필요는 없으니까.

카즈키: 기다려!

루카브: 카즈키라고 했나… 흥미있는 녀석이군. 기억해 두지.

카즈키: 도망치지마!

루돌프: 그만둬! 너무 깊숙히 쫓지 말라고. 녀석을 가볍게 보지마.

카즈키: …또 도움을 받게 되는군.

루돌프: 신경쓰지 마. 이쪽도 이익이 있어서 한 거니까.

카즈키: 이익?

루돌프: 우리들을 고용한다고 했어.

카즈키: 너, 그렇게 말했어!?

료고: 어쩔 수 없었어. 다른 도움을 줄 녀석이 없었으니까.

루돌프: 이런 곳에서 시끄럽게 있어봤자 도움될 것은 없어. 침착해지는 장소로 안내하지.

스테이지37

●해군 기지 숙소

레베카(レベッカ): 여기야. 좁지만 참으라고.

팜: 정말 좁고 더럽군…

레베카: 불만이 있다면 여기에서 빨리 나가라고.

팜: 솔직한 감상을 말한 것 뿐이야! 어쩔 수 없으니까, 참는 거라고!

레베카: 이 기지에서 자유롭게 움직일 수 있지만 우리의 일을 방해하지는 마.

또다시 루돌프의 도움으로 상해 해군 기지에 들어온 카즈키. 에마에게서 루카브의 목적을 알게 된다. 아리사를 지키기 위해 루카브를 처리하기로 마음먹은 카즈키. 하지만 밤에 에마는 탈출하여 루카브에게로 간다. 아리사는 그녀를 미행하지만 이매지너리 넘버의 집중 공격을 받게 된다. 이야기가 끝나면 기지 밖으로 나갈 수 있다. 스토리를 진행시키기 위해서는 반드시 한번 밖으로 나갔다가 들어와야 한다.



▲에마를 미행하는 아리사

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

루돌프의 도움을 받은 카즈키. 밤 중에 에마는 탈출하여 루카브에게 가고 아리사는 그 뒤를 쫓아간다. 따라서 아리사는 전투에 강제적으로 참가하게 되며 나머지 3명의 출격할 사람을 고르면 된다. 그리고 하타리와 그레고리가 전투를 도와주니 수월하게 클리어할 수 있을 것이다. 적중에는 그레네이드를 장비한 4족형 전차인 태탑 4형이 등장하니 섣불리 접근하지 말자.



▲그레네이드 공격을 가해오는 태탑 4형

적 유니트
순왕 1형×4
흑동 3형 ???×3 ←―

카즈키: 괜찮아, 아리사!?
아리사: 오빠, 언니가… 언니가…
카즈키: 에마가 어떻게 됐는데!?
아리사: 언니가 루카브와 함께…
카즈키: 에마가? 왜지!?
하타리(ハタリ): 자세한 이야기는 기지에 돌아가서 하자고
그레고리(グレゴリ): 안심해, 기지까지는 우리가 지켜줄 테니까!

스테이지38

●해군 기지 사령부

팜: 에마까지 배신한 거야!?
료고: 배신했다기 보다, 처음부터 루카브의 동료였잖아?
카즈키: 료고!
료고: …앗, 미안
아리사: …전 언니를 믿어요. 분명히 이유가 있을 겁니다. 그렇지 않으면 루카브에게…
카즈키: 그렇다고 하더라도 이대로는 루카브가 마이더스를 얻게 될 거야.
아리사: 네, 그러기 전에 언니를 멈추게 해야…
팜: 하지만 어떻게 하지? 루카브가 어디에 있는지 조사라도 할 거야?
카즈키: …
루돌프: 사람을 찾는다면 좋은 녀석을 소개해 주지.
카즈키: 루돌프? 아리사가 위험했을 때에도, 지금도 우리에게 너무 친절한 거 아니야?
팜: 또 돈을 달라는 것은 아니지.
료고: 카즈키, 그다지 신용하지 않는 편이 좋지 않겠어?
팜: 원래는 당신에 데리고 왔잖아!

[회화-루돌프]
루돌프: 어이, 사람의 호의를 솔직히 받아들이지 않을 거야?
카즈키: 사람을 믿지 말라고 한 건 당신이야.
루돌프: 꽤 달변이군… 우리는 어느 쪽이라도 좋아. 너희들이 스스로 찾겠다면 맘대로 하라고.
아리사: 저… 부탁드립니다.
카즈키: 아리사!?
아리사: 오빠, 우리만으로 루카브가 있는 장소를 찾는 건 무리야. 부탁합니다. 루돌프씨, 그 사람을 소개해 주세요.
루돌프: 네가 가장 현명하군. 다른 사람들은 어때?
카즈키: …알겠어. 도와 달라고.
루돌프: 그럼 따라와.

아리사의 부탁으로 루카브의 행방을 쫓는 카즈키 일행. USN함대와 합류하고 있다는 사실을 알아낸다. 하지만 상해로 돌아왔을 때 화련단이 상해를 침공하고 있었다. 게다가 벤처에 타고 있는 이매지너리 넘버는 마이더스의 제조법을 알고 있는 아리사를 죽이기 위해 공격해 온다.

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸 또는 란(ラン)의 사망

이번 미션의 가장 큰 특징은 흑동 3형이라고 하는 거대 벤처가 등장한다는 점이다. 무기의 종류가 매우 많고 동체의 HP도 1000이 넘기 때문에 란이 섣불리 다가가게 만들어서는 안된다. 적의 다른 벤처들은 사정거리가 긴 라이플이나 미사일을 장비하고 있지 않기 때문에 전 스테이지보다는 쉽게 이들을 처리할 수 있다. 란은 건너편 건물로 가서 민간인을 모두 구출하면 미션에서 사라진다.



▲4칸을 차지하는 흑동 3형

적 유니트
순왕 1형×4
냉하 1형×2
흑동 3형×1

카즈키: 란, 고마워! 당신이 없었다면 우리는 싸울 수 없었어. 어떻게 우리가 여기에 있는 걸 알았지?
란: 한번 더 너희들을 만나려고 상강군의 무선을 들었지.
카즈키: 우리를 만나려고?
란: 너희들에게 빚이 있으니 잠이 제대로 안 와. 나는 복수를 위해서 여러 사람을 희생했어. 그래서 그 보상을 하기 위해 지금부터 인생을 다시 살기로 했어. 너희들과 있으면 보상의 의미를 알 수 있을 거야.
아리사: 함께 해 줄 건가요!?
란: 귀찮은 줄은 알지만 가능하면 함께 싸우고 싶어.
아리사: 귀찮다니요!
카즈키: 그래, 란이 있다면 든든하지. 환영한다!
란: 고마워.
료고: 빨리 기지로 돌아가자!
카즈키: 그래, 루카브를 뒤쫓을 방법도 생각하자!

스테이지39

●USN 항모 사령실

에마: 루카브, 설명해 주지 않겠어?
루카브: 뭘?
에마: 왜, 일부러 이런 곳에 되돌아 온 거야? 당신은 USN과 손을 잡으려는 뜻은 없잖아.
루카브: 왜 그렇게 생각하지?
에마: 그 메시지를 읽으니 당신이 하려는 일은 알겠어.
루카브: 과연.
에마: 당신의 목적은 마이더스겠지. 여기에서 도대체 무슨 짓을 하려는 거야?
루카브: 곧 알게 돼. 마이더스를 얻기 위해서 나는 여기에 되돌아 왔어. 모든 것은 지금부터야.


▲공격받는 USN군 항모

대화를 나눈 다음 해군 기지 밖으로 나오

자. 그러면 동방명구탑(東方明球塔)이라는 곳에 갈 수 있다. 이 곳으로 들어가 메이야와 대화를 나눌 것.

●동방 명구탑

카즈키: 저, 아리사, 힘 내…

아리사: …

카즈키: 그래, 모처럼 만난 언니였지. 불행해질리 없어…

아리사: …이상해. 피를 나눈 자매도 아니었는데… 만들어졌을 때의 재료가 같을 뿐, 오직 그것뿐인데…

카즈키: …아리사.

아리사: 하지만 왠지 가슴이 아파. 언니가 없으니 매우 슬퍼…

카즈키: 언니가 죽으면 슬픈게 당연하지.

아리사: 틀려. 나는 실험으로 태어난 인형이야. 오빠와는 다르다고. 나는 도구일 뿐이야!

카즈키: 아니야! 나와 뭐가 틀리다는 거야!? 인형도 도구도 아냐. 나와 같은 마음을 갖고 있는 인간이라고! 피를 나눈다는 건 중요한 게 아니야. 아리사는 아리사야. 나의 소중한 여동생이라고.

아리사: 오빠…

카즈키: 그러니까 그렇게 슬퍼하지마…

아리사: 고마워… 오빠.

여자: 어라, 남자가 여자 아이를 울리고 있네.

카즈키: !?

여자: 좋은 전망이야. 데이트 장소로는 안성맞춤이지. 이런 곳에서 둘만 있으면, 마치 연인같아 보여. 카즈키군.

카즈키: !

[회화-여자]

카즈키: 어떻게 내 이름을!?

여자: 네 이름만이 아니야. 아리사도 알고 있지.

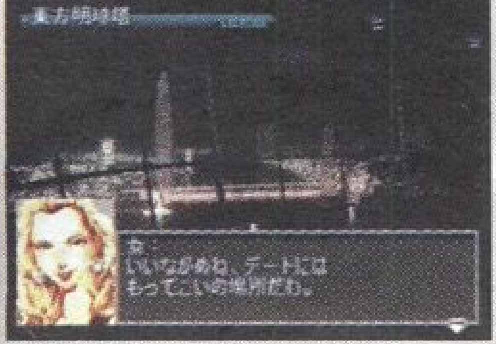
카즈키: …당신은 누구지!?

여자: 이상한 사람은 아니야. 나는 메이야·에드워드. CIU의 에이젼트지.

카즈키: CIU?

아리사: 연합 중앙 정보국… OCU의 첩보 조직이에요.

메이야: 간단하게 말하면 그렇지.



▲새로운 동료가 되는 메이야

카즈키: 뭐야, OCU의 스파이가 무슨 일이지?

메이야: …여기는 조금 눈에 띄어. 장소를 바꾸자고.

●상해 주점

카즈키: 당신의 목적은 뭐지? 우리에게 무슨 일이지?

메이야: 지금 일본에서 쿠데타가 일어난 것을 알고 있어?

카즈키: 쿠데타!?

메이야: 몰랐었군. 그럼 그 쿠데타를 일으킨 것이 이사오·타케무라라는 일방군 사관이라는 것도 당연히 모르겠군.

아리사: !?

카즈키: 바보같은 녀석. 무슨 짓이지!? 일본을 바꾸겠다고 말하더니 미쳤군!

메이야: 후후후.

카즈키: 왜 웃어!

메이야: 정보 그대로의 성격같군.

카즈키: 어떤 의미지!?

메이야: 그렇게 화내지마. 이 이야기는 어디까지나 일본의 공식 발표야.

카즈키: ?

아리사: 사실은 다른가요!?

메이야: 내가 조사한 바로는 타케무라가 실제로 군을 움직인 기록은 없어. 게다가 쿠데타 진압 부대의 움직임과 부대 숫자도 이상해. 마치 그들이 수도를 제압하고 있는 느낌이야.

카즈키: …

아리사: 아버지를 함정에 빠뜨려서 쿠데타를 일으킨 인물이 있습니까?

메이야: 그래. 확정은 아니지만, 분명히… 그래서 난 조사를 위해 일본에 가야만 해. 당신들도 함께 가주었으면 해서.

[회화-메이야]

카즈키: 왜 우리가 그런 일을 해야 하지!

메이야: 아버지가 걱정되지 않아?

카즈키: 그런 아저씨는 몰라! 나는 녀석과 아무 관계도 없어. 당신과 함께 일본에 가는 것은 사양하겠어.

아리사: 오빠…

메이야: 쿠데타군이 마이더스를 가지고 있다는 데도 싫어?

아리사: !?

카즈키: 농담하지마. 오리지널 마이더스는 필리핀에서 폭발했어. 그런데 일본에 마이더스가 있다고!?

메이야: 필리핀에서 폭발한 것도 일방군이 만든 카피였다면?

카즈키: !

메이야: 일방군은 원래 마이더스를 다른 나라로 옮기지 않았어. 다른 나라를 속이고, 계속 마이더스를 감추고 있었지. 그리고 중요한 정보 한가지. 수수께끼의 용병 부대가 그들의 뒤에 있어. 외국인 용병으로 지휘관과 과학자가 함께 있었지. 이번 쿠데타도 그 지휘관의 제안이었다고 해.

카즈키: 외국인 지휘관과 과학자!?

아리사: 오빠!

카즈키: 루키브다… 녀석이야! 일방군을 조종하여 마이더스를 탈취하려는 생각이야!

메이야: 이제 무슨 일인지 아는가 보군. 그래도 안 갈거야?

[회화-메이야]

카즈키: …알았어.

메이야: 그럼, 함께 갈 거지?

카즈키: 아니, 어떻게 할 건지는 동료와 결정한다.

메이야: 매우 신중하군. 좋아, 함께 가지.

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸 또는 일방군 병사의 사망

류가 다시 동료로 들어오고, 란과 메이야가 동료가 된다. 미션이 시작되면 아군은 다리 위에 배치되어 있고, 반드시 살려야 하는 일방군과 적은 다리 밑에 대부분 위치하고 있다. 가장 먼저 처리해야 하는 적은 미사일을 장비한 적의 벤처로 이 녀석은 일방군 병사를 계속 괴롭힌다. 다리 밑으로 내려갈 때 나무가 방해가 되므로 머신 건이나 샷 건으로 부수며 내려가자.



▲이 일방군을 살려야 한다

적 유니트
111식 춘양×3
109식 염양×2

스테이지40

일방군 병사: 수고하십니다, 중위님!

세이(盛): 상황은?

일방군 병사: 아무 일도 없습니다.

세이: 고키가 특수 부대를 습격했어. 녀석들이 이

기지로 공격해 올 거야. 경계를 늦추지마.

일방군 병사: 네!

특수 부대 병사: 목표를 확인. 전원 배치하라.

이매지너리 넘버: 이 작전의 목적은 뭐지?

특수 부대 병사: 이 기지는 우리의 장해가 된다. 저항하는 자는 제거해도 상관없어. 해가 뜨기 전에 제압하라!

이매지너리 넘버: 알았다. 공격을 개시한다!

특수 부대 병사: 기다려, 쓸데없는 행동은 허락하지 않아! 칫, 용병 녀석들! 모두 공격을 개시한다.

고키(五木): 중위! 벤처입니다.

세이: 소속은 어딘가?

고키: 상황 대책과의 부대라고 생각됩니다만 소속 불명기가 몇기 있습니다.

세이: 소속불명? 대한중에서 온 용병 부대인가…



▲상황을 살피는 세이



▲쿠데타군은 습격해 온다

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

아군은 4명 외에 NPC로 3명의 벤처가 도와준다. 바다에는 보트가 캐논을 장비하고 공격해 오나, 이것은 NPC에게 맡기자. 미사일을 장비한 적의 벤처만 빨리 처리하면 쉽게 미션을 클리어할 수 있다.



▲이 보트는 캐논을 장비하고 있다

적 유니트
109식 염왕×2
순왕 1형×3
39식 뇌호정×2

스테이지4

●롯 해군 기지 병실

카즈키: 세이 중위의 상태는?

미호: 네, 괜찮습니다. 목숨에는 지장없어요.

카즈키: 그래.

료구치: 실례하겠습니다. 타케무라 대좌께서 부르십니다. 이쪽으로.

카즈키: …

료고: 드디어 감동의 대면이군. 도망치려면 지금이야!

카즈키: 농담하지마. 녀석을 때리기 위해 왔어. 누가 도망쳐!

팜: 정말 바보에게 알맞는 약은 없군요…

미호: 저…

아리사: 미호씨, 우리일은 상관하지 않아도 되요. 중위를 보살펴 주세요.

미호: 죄송합니다…

●롯 해군 기지 사관실

료구치: 대좌님, 데리고 왔습니다.

이사오: 아리사, 살아 있었구나. 걱정했었어.

아리사: 아버지! 아버지도 건강하시군요…

이사오: 그 바보도 도움이 되었군.

카즈키: 누가 바보야! 자신의 입장은 생각도 않고 그런 말을 하는군!

이사오: …너는 조금도 성장하지 않았어.

카즈키: 농담하지마!

아리사: 그만둬요, 오빠!

메이야: 그래, 카즈키, 부자가 싸울 틈이 없어.

이사오: 당신이 CIU에서 온 에이전트인가?

메이야: 네, 메이야 · 에드워드라고 합니다.

이사오: 역시 OCU는 이 쿠데타를 놓칠 수 없겠군. 하지만 나한테 와서는 의미가 없어. 쿠데타를 지휘하고 있는 것은 막료 본부에 있는 사사키 참모장이다. 말하고 싶다면 그쪽이 좋아.

메이야: 아니, 우리는 쿠데타군과 대화할 생각은 없습니다. 그리고 아를데슈처럼 OCU군의 개입도 생각하고 있지 않아요.

이사오: 자기 국가의 일은 스스로 처리하라고?

메이야: 네, 지금 OCU, 특히 동남 아시아는 미묘한 밸런스 상에 놓여 있습니다. 이 밸런스를 붕괴시키면 OCU는 반드시 내부 붕괴가 일어나겠죠. 밸런스를 보호하기위해 일본의 사태가 변하면 곤란하겠죠.

[회화-이사오]

이사오: 하지만 곧 쿠데타군에 의해 수도권은 점령되고, 각지의 사단도 합류하기 시작했어. 일본이 변하는 것은 시간 문제야.

메이야: 그러니까 여기에 왔죠. 미스터 타케무라, 이전에 당신은 사사키의 오른팔로 움직였습니다. 사사키도 당신의 힘을 인정하고 있어요.

이사오: …옛 이야기다.

메이야: 사사키는 이번 쿠데타를 일으키기 위해 당신을 이용했어요. 그것은 당신이 적이 되는 것이 두려워서입니다. 사사키로써는 당신이 위협이 될 수 있는, 그러니까 먼저 움직임을 제압한 것이죠.

이사오: …하지만, 나 혼자로서는 불가능해.

메이야: 아니요. 당신은 혼자가 아닙니다. 현재 이 기지는 당신을 쿠데타군에게서 숨기고 있어요. 그 외에도 쿠데타군과 적대하고 있는 부대가 있겠죠.

이사오: 나에게 내전을 일으키라는 것인가?

메이야: 네, 지금 일본에서 쿠데타군을 제압할 수 있는 건 당신밖에 없어요.

이사오: 하지만 그렇게 하면 일본은 전장이 되어 각지에서 피해가 속출하게 돼.

메이야: 뜻은 알겠습니다. 하지만 쿠데타군은 곧 실력 행사를 시작할 겁니다. 놔두어도 피해는 퍼질 뿐이에요.

이사오: 하지만…

카즈키: 그만 둬, 이런 녀석에게 무슨 쓸데없는 말을 하는 거야. 겨우 자신도 쿠데타군에 들어가려는데, 이런 녀석에게 부탁하지 말고, 우리만으로 해보자고.

아리사: 오빠…



[회화—이사오]

류: 루카브라는 남자가 일본에 넘어왔어. 녀석의 거주지를 알려 줘.

이사오: 이매지너리 넘버의 루카브가…

아리사: 알고 있어요?

이사오: 그래. 네 양친에게서 들은 적이 있어.

아리사: !

카즈키: 그래. 알고 있었군! 아리사가 이매지너리 넘버라는 것을 알고 있었어!

아리사: 아버지…

카즈키: 설마 이매지 넘버의 연구를 위해 아리사를 이용하려는 것은 아니야?

아시오: 확실히 이매지너리 넘버에 대해서는 알고 있었어. 하지만 난 친구의 소중한 딸을 맡은 거야. 이매지너리 넘버와는 상관없어.

아리사: 아버지…

이사오: 아리사, 내 친구는 딸들을 정말 사랑했었다. 피로 이어지지는 않았지만 그들은 정말 가족이었어. 그래서 그들은 목숨을 걸고 자신의 딸들을 지키려 했던거야.

아리사: …

이사오: 너에게는 양친의 생각이 통하지 않았나?



▲이사오와의 재회

미션

승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

드디어 한많은 아버지와 만나게 되는 카즈키. 루돌프의 지시로 나고야 하수도 처리장에 들어간다. 이 곳은 다리 하나를 두고 양쪽에 아군과 적군이 배치되어 있다. 역시 첫 번째로 제거해야 하는 적 벤처는 미사일을 장비한 것. 다리 중앙부로 신속하게 이동하여 적을 처리하자.



▲다리를 이용하여 하나씩 처리하자

아리사: …고마워요, 아버지. 나는 알 수 있어요. 아버지도 오빠도 나를 사랑하고 있어서 가족으로 여기고 있다는 것을요.

이사오: 그래. 너는 내 소중한 딸이다.

적 유니트
111식 춘양×2
109식 염양×2
05식 기동차×2

카즈키: 적의 본대는 알고 있는가?

란: 모르겠어. 하지만 시간 문제겠지.

팜: 잠깐, 여기까지 와서 돌아가겠다는 말은 아니겠지!

료고: 뭐야, 갑자기 할 마음이라도 생긴 거야?

팜: 정말, 자포자기야! 이렇게 되면 어디든 가보자고!

란: 내버려둬도 될까?

카즈키: …할 마음이 없는 것보다는 좋지. 작전을 속행한다!

스테이지42

카즈키: 대단하군, 마치 거대한 지하 미궁이야…

팜: 아직도 출구를 못 찾았어?

미호: 이제 목적지입니다. 힘내세요.

란: 카즈키!

카즈키: 왜?

란: 화물용 엘리베이터의 동력이 끊어졌어. 이대로는 움직이지 않아.

카즈키: 다른 길은 없어?

미호: 글쎄요. 여기를 올라가는 방법 이외에는 없어요.

팜: 뭐야, 끊긴 거야!?

카즈키: …저 엘리베이터는 움직이나?

란: 작업원용이야. 조사해 보지. 그래, 이쪽은 움직인다.

미호: 위에 엘리베이터용 전원이 있을 거에요.

카즈키: 누가 올라가서 전원을 넣으면…

료고: 뭐야, 왜 모두 나를 보는 거야?

팜: 그러니까, 나는 밖에 나가고 싶지 않아.

미호: 료고씨는 도망치는데 선수고.

란: 때로는 도움이 되는 것도 좋겠지.

료고: …알았어. 가면 되잖아!? 가면!

아리사: 료고, 혼자서 괜찮아?

카즈키: 무슨 일이 있다면 도망쳐. 걱정은 안하니까.

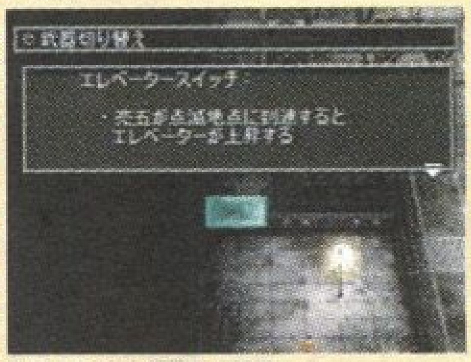
료고: 무슨 말이야!

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸 또는 료고의 사망

료고는 벤처에 타지 않은 채 전투에 참가하며 초기에 나타나는 점멸 지역으로 이동하면 엘리터가 상승한다. 이 엘리베이터에는 카즈키 일행의 벤처가 탑승되어 있다. 위로 올라오면 섣불리 적의 벤처가 있는 곳으로 이동하지 말고 한 대씩 아군의 진영으로 이동해 오는 벤처를 파괴하자. 그리고 원거리에서 아리사의 미사일로 공격하면서 료고를 호위할 것.



▲료고로 이 스위치를 누르자

적 유니트
111식 춘양×3
109식 염양×2
격투 한 대

미호: 이 앞에 화학 공장과 연결되는 엘리베이터가 있어요. 그것을 사용하면 화학 공장으로 나갈 수 있어요.

팜: 겨우 밖으로 나가는구나!

카즈키: 아직 끝나지 않았어. 조심하라고!

료고: 어이…

카즈키: 놀 시간은 없어. 서둘러!

료고: 어이…

팜: 뭘 하고 있어, 료고? 놓고 간다!

료고: …혹시 난 따돌림당하고 있는 걸까…?

스테이지43

카즈키: 여기에 사령관이 감금되었다… 하지만, 너무 조용한데?

료고: 우리가 여기에 온 것을 모르는 것은 아닐까?

팜: 그런 일은 없는 것 같은데.

카즈키: 우선 이 공장을 제압한다. 사령관의 구출은 그 다음이다!

고쿠라(後藏): 좋아하지마! 너희들 따위에게 우리의 이상 실현이 방해될 수는 없지!!

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

먼저 처리해야 할 적은 오른쪽에 위치한 8식 지원차로 상당한 위력의 미사일을 장비하고 있다. 몸집이 커서 공격 성공률도 매우 높으므로 먼저 처리하자. 그리고 머신건이나 라이플을 장비한 벤처를 처리할 때에는 아군에게 공격을 가하여 AP가 적은 머신을 우선적으로 처리하자. 초기에 배치된 적을 모두 물리치면 2대의 벤처가 적의 원군으로 등장한다.


▲AP가 적은 적부터 공격하자

적 유니트
05식 기동차×2
111식 춘양×2
순왕 1형×2

고쿠라: 제길… 이대로 끝나지는 않아.
로자비아: 쓸모없군.
고쿠라: 이매지너리 넘버인가…
로자비아: 작전은 종료했다. 이 장소에서 해산한다.
고쿠라: 뭐라고!? 쿠로이 소자에게서는 여기를 사수하라고 명령을 받았다.
로자비아: 명령은 변경되었어. 이제 너희들에게 볼일은 없어. 루카브님, 종료했습니다.
루카브: 알았다. 이쪽으로 돌아 와.
로자비아: 카즈키 일행의 처분은 언제합니까?
루카브: 상관하지마. 사사키가 도움이 되지 않는 이상, 그들은 좀 더 움직여야 돼. 바로 사라지면 내 계획은 수포로 돌아간다.
로자비아: 알겠습니다.

스테이지 44

루돌프: 우물쭈물하지 말고 빨리 이동해. 적이 언제 습격해 올지 몰라.
이사오: 이 부대가 마지막인가?
루돌프: 그래. 다른 부대는 레베카와 하타리가 잘 하고 있어. 곧 후쿠지마에 도착할 거야.
이사오: 이쪽도 곧 후쿠지마에 도착한다. 이것으로 제 6사단과 합류할 수 있어.
그레고리: 루돌프, 왔다! 녀석이다!!
루돌프: …이매지너리 넘버인가.
이매지너리 넘버: 타겟 확인. 전기 공격을 개시, 타겟을 제거하라. 적의 지휘관은 계획의 장해가 된다.
루돌프: 대좌, 녀석들은 당신을 노리는군.
그레고리: 어떻게 할까, 처리할까!?
이사오: 아니, 오룡은 이대로 부대를 통솔하여 후쿠지마로 가. 여기는 내가 맡는다!
그레고리: 바보야? 녀석들이 노리는 것은 당신이야.
이사오: 알고 있어. 녀석들의 노리는 것이 나라면 너희들을 추격하지는 않을 거야.
루돌프: 자신을 미끼로 삼을 생각인가?
이사오: 지금은 가능한 전력을 아낄 필요가 있어. 그것을 하는 것이 내 역할이다.
그레고리: 머리가 이상하잖아!? 그건 자살 행위야.
루돌프: 진심인가?
이사오: 그래. 어서 가!
루돌프: …알았다.
그레고리: 루돌프!?
루돌프: 고용주의 명령이다. 가자!
이사오: 미안… 뒤를 부탁한다.
루돌프: 잘해 줘. 나는 귀찮은 것은 질색이니까. 후쿠지마에서 기다리고 있을게.
일방군 병사: 기다리십시오. 대좌! 대좌 혼자서 저 부대를 저지하는 것은 무리입니다. 우리도 싸우겠습니다!



이사오: …알았다. 하지만 죽을 필요는 없어. 살 생각을 해. 알았나!
일방군 병사: 네!

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸, 이사오의 사망

공장의 제압에 성공한 카즈키. 이번에는 아버지인 이사오를 지켜야 하는 미션을 맞이하게 된다. 먼저 헬기를 머신건으로 처리하고 3칸 정도 전진하여 이사오를 아군의 뒤쪽으로 움직일 수 있도록 공간을 확보한다. 그리고 아리사의 미사일로 적의 예기를 꺾은 다음 나머지 3명으로 AP를 깎으면서 처리하자.


▲아버지를 살리자!

적 유니트
순왕 1형×2
넹하 1형×2
오우션 한(オーシャンハーン)×2

카즈키: 정말, 무슨 생각을 하는 거야! 쓸데없는 짓을 하다니!
아리사: 그래요, 아버지. 지금부터가 중요한데.
이사오: 미안하다. 걱정하게 해서.
메이야: 하지만 타케무라 덕분에 루돌프는 제 6사단과 합류할 수 있었어.
팜: 다음은 단번에 적을 치는 거야.
카즈키: 그렇게 간단하게는 안돼. 아직 해야 할 일이 많아.
팜: 어, 너한테서 그런 말이 나오다니 뜻밖인데.
이사오: 그럼 우리도 후쿠지마로 합류하지.



▲새로운 인물, 로자비아의 등장



▲부대를 이동시키는 루돌프



▲이런 부자관계가 생길 수 있을까?

스테이지45

●전선 사령부

루돌프: 여, 살아 있었군.
이사오: 미안했어. 그런데, 상황은 어때?
루돌프: 레베카, 설명해 줘.
레베카: 이쪽의 움직임에 맞춰, 적도 제 12사단을 움직였어. 이쪽도 부대를 전개하고 있지만 대치상태가 계속되고 있어.
루돌프: 전력은 호각이다. 하지만 제압에 시간을 끌면 적의 증원군이 와. 그러면 이쪽에 승리는 없어. 한다면 지금 뿐이야.
이사오: 아니, 대규모 작전은 피한다. 일본 시가지에서 사단이 전투를 벌일 수는 없어.
그레고리: 그럼, 어떻게 하지!? 이대로 대치할 것인가?
에밀리오: 귀찮군. 적따위는 죽이면 되는데.
루돌프: 싸우지 않고 이길 수 있는 간단한 상대는 아니야. 무슨 생각을 하지?
이사오: 사단 본대가 적 부대를 견제하고 있는 사이에, 소수 부대에 의한 기습 작전을 실행한다. 지휘계통을 혼란에 빠트리면 쓸모없는 싸움은 피하고 사태를 수습할 수 있어.
레베카: 명령이 없으면 싸우지 않는다니, 약한 군대군요.
루돌프: 그럼 우리들에게 거점을 치라는 건가?
이사오: 아니, 오룡은 이대로 나와 함께 사단의 지휘를 맡는다. 거점의 제압은 카즈키 일행에게 맡긴다.

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

이번 미션의 특징은 갈 지(之)자처럼 이루어진 길 때문에 진격 속도가 매우 떨어진다는 점이다. 그만큼 적은 위에 위치하고 있고 아군은 밑에 있기 때문에 공격 성공률이 매우 떨어질 수 있다. 따라서 아리사의 미사일이 매우 중요한 역할을 한다. 아리사에게는 아이템으로 미사일을 보충하는 미사일탄을 충분히 장착해 놓을 것. 마지막으로 주의할 점은 1턴 간격으로 적의 원호 공격이 날아온다는 것이다. 그러므로 같은 장소에 계속 머물러 있으면 그레네이드 공격을 받으므로 항상 움직이자.


▲길이 매우 복잡하게 구성되어 있다

적 유니트
08식 지원차×2
09식 장갑차×2
카셀M2×2
보병×1

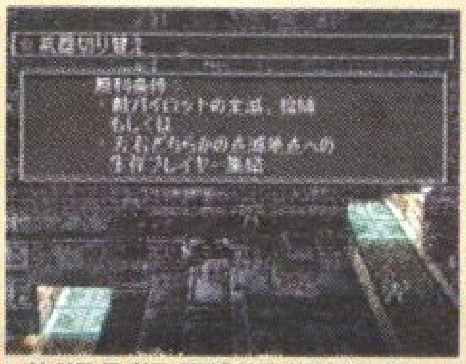
스테이지46

아리사: 오빠, 루돌프로 부터 통신이야!
루돌프: 들리나, 카즈키!
카즈키: 루돌프인가, 어때?
루돌프: 이쪽은 지금, 토야마를 향해 전진중이야. 적들은 우리의 전진을 방어하기 위해 부대를 이동시키고 있어. 뒤는 너희들 차례다. 잘해!
카즈키: 알았다. 이쪽은 적의 본대를 향한다. 들은 대로야, 곧 출발한다!

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸, 투항 또는 좌, 우의 한쪽 지점으로 생존 플레이어 집결
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

이번 미션을 클리어하기 위해서는 적을 전멸해도 되지만, 아니면 그림을 보면 알 수 있듯이 오른쪽이나 왼쪽 길로 나가도 클리어할 수 있다. 적의 전력이 강하다고 생각되면 위로 올라 가서 빠져나가게 되는 오른쪽 길로 가자. 이 루트는 미사일을 장착한 벤처가 지키고 있기 때문에 반격의 위험이 적어서 비교적 쉽게 진행할 수 있다. 초기 시작시 오른쪽에는 112식 법촌이 있다. 112식 법촌은 최강의 벤처로 매우 강하다. 반드시 포획할 수 있도록 하자.


▲이 양쪽 중 한쪽 지점으로만 집결하면 된다


▲최강의 기체인 112식 법촌을 얻을 수 있다

적 유니트
112식 법촌×1
109식 염왕×2
05식 기동차×3
BT02 쿠어라베×2

일반군 병사: 적이 내부로 침입했어! 사령관에게 연락해, 남은 사람들은 적을 추격하라!

스테이지47

카즈키: 목표는 어디야?
미호: 저, 저것입니다.
료고: 저것이 CWDS라는 녀석? 그다지 강해 보이지 않는데…
미호: 그래요. 하지만 외관으로 판단할 수는 없죠. 료고씨야 말로 외관으로 판단하지 않는다면 좋은 사람이니까요.
료고: …어떤 의미지?
메이야: 칭찬하는 거야.
카즈키: 농담할 때야, 어서 가자!


▲적 본진으로 들어 온 카즈키 일행

메이야: 목표에 접근하기 위해서는 저 대형 엘리베이터로 위로 올라가야 돼.
카즈키: 움직이나?
메이야: 근처에 있는 컨트롤 룸에서 제어할 수 있어. 하지만 벤처에서 내려야 해.


▲이 엘리베이터를 이용하라

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

이 곳은 적군의 CWDS라는 장치가 작동되고 있다. 이 장치는 1턴 건너가며 작동되며 아군의 명중률이 40% 저하되는 능력을 지니고 있다. 이번 스테이지에서도 아리사가 매우 중요하게 사용된다. 일단 미사일을 발사하고, 이 때 미사일 난사가 발동되면 적 벤처는 80% 이상 파괴될 것이다. 그리고 CWDS가 작동되는 턴에는 후방으로 물러나서 아이템으로 미사일을 채우고 난 뒤 다음 턴에 다시 미사일을 발사하자. 나머지 세 캐릭터는 아리사가 공격한 벤처의 뒤처리를 맡으면 쉽게 클리어할 수 있다. 맨 꼭대기에 위치한 벤처를 처리하기 위해서는 스위치를 눌러서 벤처를 위로 이동시켜야 한다.


▲아리사를 이용하라


▲이 곳에 스위치가 있다

적 유니트
110식 진양×4
109식 염양×2
12식 장갑차×1

카즈키: 제길, 사령관이 도망쳤어… 아리사, 작전은 성공했다고 본부에 연락해.
아리사: 네!
카즈키: 우리는 이대로 적의 사령관을 뒤쫓는다!
료고: 뭐야, 또 움직이는 거야…
메이아: 불평만 하지마. 어서 가자고!

스테이지48

미션

■승리 조건: 적 파일럿 6명의 격퇴 또는 투항
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

매우 간단한 미션이다. 8개의 적중 6개만 처리하면 스테이지를 클리어할 수 있다. 4명의 아군중 2명은 미사일을 탑재한 벤처로 나머지 2명은 머신건이나 샷 건을 장비한 벤처로 구성하자.

적 유니트
09식 장갑차×2
BT02 쿠어리베×3
08식 지원차×1
한 이거×2

카즈키: 적의 증원인가!?
부대장: 기다려, 나는 제 12사단의 노다카(野中)다. 우리는 이제 싸울 의지는 없어. 투항하겠다.
카즈키: 투항? 거짓말은 아니겠죠.
부대장: 물론이다. 새삼스럽지만 우리도 명령으로 움직였던 것 뿐이야. 쿠데타를 일으킨 것은 우리의 본의가 아니야.
카즈키: 알겠습니다. 투항을 확인하겠습니다. 다시 무장 해체하고 사령부로 이동해 주십시오.


▲투항해 오는 12사단

스테이지49

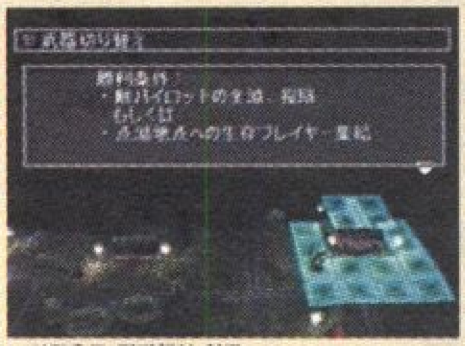
카즈키: 여기인가?
료고: 어이, 이렇게 경계가 엄중해? 구출하기 전에 우리가 잡히겠어…
아리사: 오빠, 저기!
카즈키: 저 건물인가…
메이아: 주변이 있는 정비중인 벤처는 사용할 수 있어.
카즈키: 좋아, 가까운 것에 탑승하여 적을 혼란시키자. 하지만 쓸데 없는 전투는 필요없어. 틈을 봐서 수상을 구출하자!


▲수상이 잡혀 있는 건물

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸, 투항 또는 정멸 지점으로의 생존 플레이어 집결
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

미션에 들어가기 전, 류는 후쿠지마 주점에 있으니 그를 만나기 위해 한번은 술집에 들러야 한다. 이번 미션은 매우 특이하다. 처음부터 아군은 벤처에 타고 있지 않은 인간 상태이며, 무인 상태의 벤처나 헬기를 빼앗아 타야 한다. 그리고 스테이지 클리어의 목적은 적을 모두 처리하거나 수상이 감금되어 있는 건물로 아군을 이동시키는 것이다. 일단 격투 벤처에는 카즈키를, 머신건을 장비한 벤처에는 료고와 류를 태우고, 헬기에는 아리사를 태우자. 이러면 적과 전투를 행하는데 어려움은 없을 것이다.


▲이곳으로 집결해야 한다

적 유니트
110식 진양×2
카셀M2×1
한 이거×1
09식 장갑차×1

●휴양지내

카즈키: 수상님, 무사합니까!
수상: 당신들은 뭐지!?
카즈키: 도우러 왔습니다. 여기에서 탈출하세요!
수상: 도우러? 당신들은 일방군인가!? 어디 부대인가?
카즈키: 이야기를 나눌 시간이 없습니다. 우리는 쿠데타를 진압하기 위해 움직이고 있습니다.
수상: 쿠데타를? …그런가, 당신은 아군이군. 하지만 어떻게 탈출하지?

카즈키: 헬기로 탈출합니다. 빨리 이쪽으로!
수상: 그래.


▲수상을 구출하는 카즈키 일행

스테이지50

미션
■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

수상을 구하고 쿠테타의 진압에 성공한 카즈키. 그러나 그 투항군에는 쿠로이와 루카브가 보이지 않았다. 이 둘을 찾아 나서는 카즈키. 그러나 일단은 적의 예기를 꺾어야 한다. 이번 미션에는 적이 많이 나오기 때문에 아리사와 메이어의 미사일 콤비가 많은 활약을 하게 될 것이다. 아이템으로 미사일 탄을 충분히 장비하고 하나의 적에 대해서 4명의 아군이 집중 공격을 가하자.


▲후반부에 많은 활약을 하는 메이어

적 유니트
109식 염양×2
110식 진양×3
111식 춘양×1
카셀M2×1

카즈키: 제길, 이대로는 쿠로이가 도망친다고!
메이아: 카즈키, 이것을 사용하자.
미호: 키리시마 중공업의 운송 헬기군요.
카즈키: 좋아, 벤처를 타워! 녀석이 아소를 나가기 전에 처리하자고!

스테이지51

미션
■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

이제 쿠로이와 한판 대결을 펼치게 된다. 쿠로이가 타고 있는 시제 입자포 J10은 기본 입자포를 무기로 하는데 무속성으로 사정거리가 9나 되고 위력도 매우 강하므로 주의가 필요하다. 그리고 쿠로이는 CWDS를 장비하고 있어서 아군의 공격 성공률에 영향을 준다. 먼저 쿠로이의 사정거리에 들어오지 않도록 거리를 조절하면서 다른 벤처를 모두 파괴한 다음 쿠로이를 처리하자.


▲강력한 위력을 자랑하는 입자포

적 유니트
시제 입자포 J10×1
109식 염양×2
110식 진양×2
111식 춘양×2

쿠로이: …제길, 너희들 때문에 내 이상이 무너지다니…
카즈키: 쿠로이, 당신은 힘을 잘못 사용했어. 이 힘은 지배하기 위한 것이 아니라, 지키기 위한 것이야!
쿠로이: …썩은 정치가도, 정신 나간 국민도, 지킬 가치는 없어! 아무 것도 하지 않고, 아무 것도 할 수 없는, 그런 녀석들이 이 나라를 나쁘게 만든 거야! 그래서 힘을 가진 자가 이 나라를 이끌어 갈 필요가 있어!
메이아: 그것은 당신의 생각이야. 당신은 힘을 과신하여, 그리고 힘에 진거야. 지금 당신에게는… 그 정도의 힘밖에 없는 당신은 일본을 이끌어 갈 수 없어!
쿠로이: 분명… 나는 너희들보다 힘이 없군. 그럼 너희들이 이 나라를 이끌어가! 힘이 있는 너희들이 이 나라를 이끌어 가라고! 너희들의 힘으로 루카브를 쓰러뜨려!
카즈키: 루카브!? 루카브가 있는 장소를 알고 있나?

쿠로이: 녀석은 산가쿠(三角)에 있어. 녀석이 노리는 것은 마이더스다. 녀석이 마이더스를 입수하기 전에 쓰러뜨려! …인정하고 싶지는 않지만 그것이 가능한 것은 너희뿐이야.
카즈키: 쿠로이!?
쿠로이: 오지마! 나는 자신의 이상을 위해 많은 것을 희생했어. 그 책임을 진다!
카즈키: …농담하지마. 이렇게 책임을 지는 게 어딨어? 죽으면 책임을 질 수 없다고!
메이아: 카즈키, 시간이 없어! 빨리 루카브를!
카즈키: …알고 있어.


▲카즈키와 논쟁을 벌이는 쿠로이

스테이지52

미션
■승리 조건: 루카브기의 격파
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

루카브는 꽤 멋있는 극흑 0형을 타고 나온다. 이 거대 벤처에도 기본 입자포가 달려있어서 매우 위력적인 공격을 보인다. 이번 미션도 전 미션과 동일하게 우선 부하 벤처를 모두 처리한 다음 루카브를 집중 공격할 것. 기본 입자포의 AP 소비량은 15나 되기 때문에 실드를 장착한 아군 벤처를 앞세워 이동하자.


▲숙명의 라이벌, 루카브

적 유니트
냉하 1형×2
순왕 1형×2
명천 1형×2
극흑 0형×1

루카브: 쿠쿠쿠, 이것으로 날 이겼다고 생각하나? 경박한 녀석이군.

카즈키: 단념해, 이제 너는 끝났어!

루카브: …정말, 그럴까? 카즈키, 여기까지 날 쫓아 온 인간은 너 뿐이야. 그 점에 대해서는 높이 평가하지. 하지만 끝맺음이 좋지 않군.

카즈키: 무슨 말이야?

아리사: 오빠, 뭔가가 고속으로 이쪽을 향해 오고 있어! …설마 순항 미사일!

카즈키: 뭐!?

루카브: 안녕… 카즈키.

카즈키: 루카브!!

류: 위험해! 다음 미사일이 온다!

아리사: 오빠! 빨리!

류: 죽으려고 해! 빨리 피해!



▲믿는 구석이 있는 루카브

스테이지53

지올: 루카브님, 여기에서 내부로 진입하겠습니다.

루카브: 일방군의 저항은 어때?

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

카즈키는 루카브를 이기지만, 그는 함대의 도움으로 탈출하게 된다. 그리고 루카브는 마이더스가 있는 오키나와로 향하는데… 다시 루카브와 싸우기 위해서는 대한중군에서 넘어 온 이매지너리 넘버와 전투를 벌여야 한다. 하지만 거의 장애물이 없는 스테이지에 적도 강하지 않기 때문에 쉽게 처리할 수 있을 것이다. 주의할 벤처는 화면 위쪽에 위치한 미사일 장착 벤처로 고지대에 위치하고 있어서 쉽게 손을 쓸 수 없다. 일단 실드를 장비한 벤처로 접근한 다음 처리할 것.



▲까다로운 미사일 장착 벤처

지올: 제압은 92% 종료되었습니다. 전혀, 우리의 적이 아닙니다.

루카브: 그들의 상태는?

지올: 격납교에 도착한 것 같습니다. 이쪽을 향해 오고 있을 겁니다.

루카브: 그래… 꽤 재미있어 지는군.

지올: 방해하면 처리하겠습니다만.

루카브: 아니, 걱정할 필요는 없어. 놔 둬, 지올. 나는 에마와 함께 최하층으로 간다. 지상은 너에게 맡긴다. 남은 일방군과 군시설을 모두 처리해.

지올: 네.

루카브: 카즈키, 류, 너희들이 어디까지 가능한지 나에게 보여다오.

적 유니트
순왕 1형×2
냉하 1형×2
명천 1형×2

카와다(河田): 어이, 카즈키, 들려? 응답하라!

카즈키: 이쪽은 카즈키, 왜 그래?

카와다: 해양 도시와의 연락이 두절되었어! 그들이 마이더스를 입수하는 것도 시간 문제다.

카즈키: 알았다. 우리도 지금부터 해양 도시로 향한다.

카와다: 부탁해!

메이야: 서둘러야겠군.

료고: 마이더스를 입수하는 것은 루카브일까, 우리일까… 두근두근해지는걸.

팜: 이런 상태에서 잘도 그런 농담을 하는군…

메이야: 뭐, 료고다운데.

팜: 시간이 없어, 빨리 가자!



▲과연 누가 먼저 마이더스를 얻게 될까

스테이지54

카즈키: 루카브!

류: 루카브!

료고: 류!

아리사: 류씨, 기다려요!

류: 루카브! 거기서 움직이지마! 제길!

카즈키: 그만둬, 류. 쓸데없는 행동은 하지마!

루카브: 그만둬, 아직 나에게 볼일이 있는가?



리얼 넘버.

카즈키: 루카브! 더 이상 갈 수 없게 해 주겠어. 마이더스는 절대로 넘길 수 없어!

아리사: 언니는 어디에 있죠!? 부탁이에요. 언니를 돌려주세요!

루카브: 걱정하지마. 에밀은 최하층으로 내려갔어. 그녀는 나에게 협력적이야.

아리사: 거짓말이야! 에마 언니가 그런 일을 할 이유가 없어! 도대체 언니에게 무슨 짓을 했지!?

루카브: 나는 아무 것도 하지 않아. 모든 것은 그녀의 의지다.

카즈키: 그만둬! 더 이상 사람의 마음을 가지고 놀 생각이라면 용서하지 않아! 나는 너를 처부술 거야!

루카브: 이해하지 못하는군. 감정에 좌우되는 하등동물이 내 계획을 방해하다니…

카즈키: 인간이 너보다 하등인지 아닌지, 여기에서 가르쳐 주지!

루카브: 카즈키, 너에게 흥미가 많다. 죽이기에는



▲이매지너리 넘버와 리얼 넘버의 만남

아까워. 하지만 날 방해한다면 어쩔 수 없지. 여기에서 사라져라.

류: 그렇게 떠벌이지마, 루카브! 여기를 네 묘지로 만들어주지!

미션

■승리 조건: 루카브의 격파

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

스테이지 52에 이어서 다시 루카브와 전투를 벌이게 된다. 이번에는 일반 벤처를 타고 나오기 때문에 전 스테이지보다는 수월하게 처리할 수 있을 것이다. 루카브는 비교적 아군과 가깝게 배치되어 있기 때문에 미사일로도 쉽게 처리할 수 있다.



▲미사일로 간단하게 처리할 수 있다

적 유니트
명천 1형×3
냉하 1형×3
순왕 1형×1

팜: 잠깐, 엘리베이터가 파괴됐어! 이러면 밑으로 내려갈 수 없는데!

카즈키: 제길, 이대로는 녀석이 마이더스를 가져갈 거야…

메이야: 포기하기엔 일러. 최하층으로 가는 다른 방법을 생각해 보자고!

카즈키: 하지만 최하층에 가는 엘리베이터는 파괴됐어.



아리사: …이것을 봐요! 분명히 직접 최하층으로 내려가는 것은 이 엘리베이터를 사용하는 수밖에 없어요. 하지만 컨트롤 룸에서 지하 통로를 사용하면 마이더스가 있는 최하층에 갈 수 있어요.

류: 지하 통로인가…

팜: 시간이 너무 걸려. 이러는 사이에 루카브는 해양 도시를 침몰시킬 거라고!

미호: 괜찮을 거예요. 그도 마이더스와 죽기는 싫을 테니까. 탈출 준비를 한 다음 마이더스를 밖으로 운반할 겁니다.

카즈키: 그것은 어디까지나 예상이야. 해양 도시에는 아직 민간인이 남아 있어. 루카브를 제지해야 그 사람들도 희생되지 않아!

아리사: 이 구획을 해양 도시에서 떼어내죠. 그러면 피해는 이 구획만 입으니까.

팜: 그게 가능해?

아리사: 이 해양 도시는 프라이머리 블록이라고 불리는 구획의 집합체로 각각의 구획을 합체시킨 것입니다. 컨트롤 룸이라면 그 조작이 가능해요.

메이야: 그 반대로 하면 이 블록만을 떼어 낼 수 있겠군.

팜: 하지만 괜찮을까? 밸런스가 붕괴되어 침몰하거나…

아리사: 정확하다면 최소한의 피해로 이 구획을 떼어 낼 수 있어요.

카즈키: 방법은 그것밖에 없군. 좋아, 거주지의 주민을 피난시키고, 구획을 떼어놓는다.

스테이지55

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸 또는 민간 트레일러의 전멸

또 놓쳐 버린 루카브. 그는 마이더스가 있는 지하층으로 도망쳐 버린다. 그리고 지하로 통하는 엘리베이터까지 파괴하여 카즈키가 쫓아 올 수 없도록 만들어 버렸다. 이번 미션에서 등장하는 아군의 트레일러가 파괴되지 않도록 주의해야 한다. 민간 트레일러는 서쪽으로 계속 이동하므로 함께 이동하며 주변의 적 벤처를 처리하자.



▲이 트레일러가 부서지면 게임 끝

적 유니트
순왕 1형×5
극서 1형×1

메이야: 살아 남은 민간인은 모두 탈출했어.

팜: 이매지너리 넘버도 거의 처리했고, 다음은 구획을 떼어 내는 거야.

메이야: 컨트롤 룸은 여기에서 가까워?

아리사: 네. 도시 외곽에 있습니다.

팜: 서두르자고. 또 방해가 있을지 모르니까.

카즈키: 그래. 서둘러!

스테이지56

미호: 구획을 떼어 내는 작업은 순조. 해양 도시의 영향도 거의 없어요.

카즈키: 최하층의 루트는?

아리사: 괜찮아. 지하 통로도 무사해.

이사오: 들리는가, 응답하라!

아리사: 아버지!

이사오: USN 함대가 그쪽을 향하고 있어.

메이야: …USN도 루카브에게 속은 듯 하군.

이사오: 이쪽에서 시간을 벌겠지만 그다지 여유는 없어.

카즈키: 알았어. 들은 대로다. USN이 도착하기 전에 루카브와 끝장을 봐야돼! 가자!

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

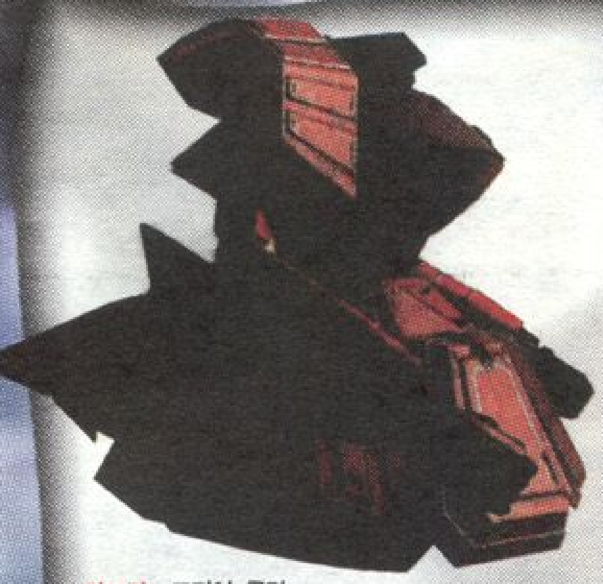
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

이번 미션은 스테이지가 매우 복잡하게 구성되어 있어서 이동할 때 각별한 주의가 필요하다. 모두 8대의 벤처가 등장하며 턴마다 구조물이 움직이기 때문에 더욱 괴롭다. 주인공이 위치한 자리에 접근해 오는 적 벤처를 차례로 처리한 다음, 이동할 것.



▲구조물이 턴마다 움직인다

적 유니트
냉하 1형×3
순왕 1형×3
명천 1형×2



카즈키: 드디어 루카브와 대결이다, 조심해! 어때, 아리사?
아리사: 이 안에, 언니가 있을 거야…
카즈키: 그래, 루카브를 쓰러뜨리고, 에마를 구하자!
아리사: 응!

스테이지57

카즈키: !?
팜: 어떻게 된 거야? 아무도 없잖아.
료고: 뭐야, 루카브 녀석, 무서워서 도망친 거야?
카즈키: 마이더스는!?
아리사: 오빠, 저거!
카즈키: 사람인가?
아리사: …어, 언니? 언니, 에마 언니! 정신차려, 왜 그래!?
에마: …아 …아
카즈키: 왜 그래, 아리사!?
아리사: 언니가… 언니가…
카즈키: 이것이 에마인가…?
에마: …아 …
류: 루카브 짓이야.
카즈키: 제길, 무슨 짓이야!
아리사: 언니…
미호: 큰일입니다!
팜: 왜 그래, 갑자기 큰소리로?
미호: 이것을 보세요!
료고: 뭐지?
미호: 이것이 동력 블록입니다. 여기에 마이더스가 묻혀 있었어요.
메이야: 설마, 벌써 옮긴 거야!?
미호: 아니요, 사태는 최악입니다. 곧 마이더스가 작동하기 시작해요!
아리사: !?
카즈키: !?
료고: 멈추게 하면 되잖아?
아리사: 안돼, 한번 작동하면 멈출 수 없어, 이제 끝이야…
카즈키: 바보같은, 루카브는 무슨 짓을 하는 거지!?
로자비아: 너희들이 그걸 알 필요는 없어.
카즈키: !
류: 마이더스와 함께 우리를 묻을 계획이겠지, 그러면 방해자는 모두 사라지니까.
카즈키: 그러면 녀석도 마이더스를 잃게 돼!
류 : 녀석은 에마에게서 마이더스의 정보를 들었을 거야. 자신의 손으로 마이더스를 만들 수 있어.
로자비아: 떠들썩한 리얼 넘버군, 그것을 알아도 너희들은 아무 것도 할 수 없어.
카즈키: 폭발까지 시간이 없어, 피해!
로자비아: 안돼, 너희들을 루카브님에게 보낼 순 없어.
카즈키: 바보같은 녀석, 그러면 너희들도 폭발에 휘말린다고.
로자비아: 관계없어, 나는 루카브님의 명령을 수행한다, 그것 뿐이야.



▲에마와의 재회

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

결국 루카브에게 버림받은 에마는 정신이 붕괴되고 만다. 적 벤처는 모두 7대가 등장하며, 머신 건이나 샷 건을 장비하고 있다. 아군의 초기배치는 2개씩 2개조로 양쪽에 배치되기 때문에 전력이 나누어지기 쉽다. 일단 아군의 전력을 모아서 오른쪽이나 왼쪽의 적 벤처를 처리하고 나머지를 없애자. 적 벤처는 HP가 높은 순왕 1형이나 냉하 1형이 대부분이다.


▲HP가 매우 높은 적기들

적 유니트
냉하 1형×3
순왕 1형×4

스테이지58

아리사: 동력을 최대로 하여 구획의 밸런스를 붕괴시킵니다. 한번 밸런스가 붕괴되면 다음은 침몰할 뿐입니다. 그러면 누구도 막을 수 없어요.
메이야: 있어, 대한중군의 양륙함이야.
카즈키: 좋아, 그것을 사용하여 탈출하자. 아리사!


▲해양 도시를 침몰시키는 카즈키 일행

카즈키: 저것인가!
류: 서둘러, 빨리 타라고!
카즈키: 좋아, 류!
류: 좋아, 꼭 잡고 있어!



▲양륙함으로 폭발을 피하려 하는데…

카즈키: 괜찮아, 류!
류: 제길…
루카브: 어디로 가려는 거지?
카즈키: 루카브!
류: 루카브… 아직 도망치지 않았나!
루카브: …로자비아도 도움이 되지 못했군, 어쩔 수 없지, 내가 직접 너희들의 숨통을 끊어 주지.
카즈키: 루카브, 왜 이런 짓을 하지? 너는 마이더스를 사용하여 인간을 말살하려 하는가!?
루카브: 그래, 너희들은 자신들의 손으로 이 세계를 파멸시키고 있지, 그래서 내가 이상 국가를 만들 것이다.
카즈키: 농담하지마! 뭐가 이상 국가야! 너희들이 보여 준 것이 우리가 바라는 이상은 아니야! 세계가 파멸하는 것은 누가 결정하는 거야!
루카브: 인간은 과오를 반복하고 있어, 그것은 역사가 증명하고 있다.
카즈키: 자신의 과오를 인정하는 인간은 그 과오를 반복하지 않도록 노력하고 있어, 과오를 반복하는 것은 루카브! 너같은 자신의 과오를 인정하지 않는



어리석은 인간뿐이다!
루카브: …인간? 내가 어리석은 인간이라고!?
류: 그래, 루카브, 어떻게 태어났든 관계는 없어. 너도, 그리고 나도, 인간일 뿐이야. 감정 없는 네가 카즈키에 대한 공포를 갖고 있어.
루카브: 시끄러워, 리얼 넘버! 내가 무서워하고 있다고? 그런 시시한 감정에 지배당한다고!?
류: 루카브, 너는 결코 인간을 넘어설 수 없어.
루카브: 닥쳐! 나는 누구보다도 우수하다. 나에게 이길 수 있는 인간은 없어!
카즈키: 너무 지나치군. 너는 세계를 변화시킬 힘은 없어!
루카브: 나는 신에 가까운 인류다!
카즈키: 그러면 힘으로 가르쳐 주지! 네가 그냥 인간이라는 것을!
루카브: 내가… 진 것인가…
류: 이것으로 끝났군…
카즈키: 그래, 네 복수도 이것으로 끝났어.
류: 그런가… 그렇군.
료고: 어이, 무슨 말들을 하고 있는 거야! 빨리 탈출하지 않으면 마이더스는 폭발한다고!
카즈키: 알았어, 전원, 양륙함에 탑승해! 탈출한다!

●양륙함 내
카즈키: 류, 전속력으로 달리라고!
류: 알고 있어.
료고: 뭐야!?
아리사: 저, 저것은!?
류: 루카브, 아직 살아 있었냐!?
카즈키: 류, 이대로 전속력으로 달려! 루카브는 내가 맡는다!
류: 안돼, 카즈키! 밸런스가 없어지면 바다에 빠져!
아리사: 오빠, 그만 둬!
카즈키: 이대로는 모두 당하고 말아! 걱정하지마. 나는 그렇게 간단하게 지지는 않아!
루카브: 용서할 수 없어. 절대로 용서할 수 없어! 이대로 함께 가자!
카즈키: 루카브! 너는 졌다는 사실조차 모르는군!
루카브: 웃기지마! 나는 지지 않아. 나는 최강이다! 너희들이 없었다면, 내가, 내가! 너희들 때문에! 이대로 마이더스와 함께 사라져!
아리사: 오빠! 누가 오빠를 도와 줘!
료고: 안돼, 아리사, 네가 가도 죽을 뿐이야!
아리사: 놔줘, 오빠가, 오빠가!!
류: 제길!
아리사: 안돼!
에마: …아, 아리사!
류: 무슨 짓이야!?
아리사: 언니!?
에마: !
루카브: 뭐지!?
카즈키: 지금이다! 루카브! 사라지는 것은 너야!



▲끈질긴 루카브, 죽지도 않고 따라 온다

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
■패배 조건: 플레이어 파일럿의 전멸

드디어 아리사 편의 마지막 스테이지이다. 나가사키에 피해가 갈 것으로 우려되어 결국 해양 도시를 침몰시키기로 결정하는 카즈키. 그리고 양륙함으로 탈출하려 할 때 루카브가 등장하고… 카즈키와 루카브의 마지막 전투가 시작된다. 적은 벤처 6대와 루카브가 타고 있는 항노 2형이 등장한다. 루카브의 기체는 원거리 전용이기 때문에 근거리에서 머신 건이나 샷 건으로 공격해도 반격을 받지 않는다.


▲쿠로이부터 처리할 것

적 유니트
항노 2형×1
냉하 1형×3
순왕 1형×3


▲최후를 맞이하는 루카브



▲계속되는 그들의 계획



▲마지막으로 전적이 나오게 된다





톨네코가 돌아왔다!

톨네코의 대모험 2

PlayStation

장르: RPG
제작사: 춘 소프트
발매일: 9월 15일
발매가: 6, 800엔

그래픽	★★★
사운드	★★★★
스토리	★★★★
연출	★★★★
소장가치	★★★★★

「드래곤 퀘스트 4」의 무기상점 주인아저씨 '톨네코'…. SFC시절에 이 아저씨가 주인공으로 활약하는 「톨네코의 대모험」을 즐기던 유저들은 상당수 있었다. 잘생기고, 예쁜 주인공이 나오는 그런 게임이 아닌 뚱뚱하고 우습게 생긴 아저씨가 주인공이라는 점이 상당히 독특한 설정이었고… 들어갈 때마다 랜덤하게 바뀌는 던전을 탐험하고 거기서 얻은 돈으로 자신의 무기상점을 크게 성장시켜 나간다는 것에서 이 게임을 즐긴 수많은 사람들은 일반적인 RPG과는 다른 재미를 느낄 수가 있었다. SFC판 톨네코의 대모험의 후속작이, 수년이라는 시간이 흐르고 이제서야 PS로 발매가 되었다.

공략 ··· 야가미

등장인물



이 게임의 주인공으로서 세계 제일의 무기상점 주인이 되겠다는 야심 만만한 꿈을 가지고 있다. 전작에서 이상한 던전에 들어가 행복의 상자를 찾아내 마을사람들 사이에게는 유명인(?)이다. 주인공은 잘생기고 멋진 젊은 캐릭터가 맡는 것이라는 생각을 가지고 있다면 지금 당장 싹 잊어버리도록 하자.

톨네코(トルネコ)



네네(ネネ)

톨네코의 아내이다. 그다지 비중은 없지만 가끔 황당한 짓을 해서 사람을 웃게 만들기도 한다.



노인(老人)

행복의 상자와 이상한 던전에 대해서 알고있는 수수께끼의 인물. 행복의 상자로 인해 일어날 불행을 미리 예측한다. 이 게임의 전체적인 스토리에 대한 열쇠를 쥐고 있는 수수께끼의 노인. 그의 진정한 정체는…



포포로(ポポロ)

톨네코의 단 하나뿐인 아들로서 어머니 쪽을 닮아서인지 살도 찌지 않았고 참 귀엽게 생긴 꼬마이다. 머리도 상당히 똑똑하다.



왕(王)

톨네코가 살고있는 나라의 왕. 왕답지 않게 엉뚱한 짓을 곧잘 해서 사람을 당황하게 만든다.

컨트롤러의 조작법

톨네코의 대모험을 쉽게, 제대로 즐기기 위해서는 키 조작법부터 확실하게 익혀 두어야 한다.

버튼	마을	던전	메뉴화면
방향키	캐릭터의 이동	캐릭터의 이동	커서의 이동
○버튼	대화하다	공격	결정
×버튼	대화 빨리 넘기기, 달리기	달리기	취소
△버튼	메뉴화면 열기	메뉴화면 열기	사용안함
□버튼	사용안함	상/하/좌/우/대각선 방향선택	사용안함
L1버튼	사용안함	화살사용	사용안함
R1버튼	사용안함	대각선 이동	사용안함
L2버튼	사용안함	사용안함	사용안함
R2버튼	사용안함	사용안함	사용안함
스타트	사용안함	사용안함	사용안함
셀렉트	사용안함	사용안함	사용안함

기본적인 조작방법은 위에서 소개한 것과 같다. 듀얼쇼크 대응이므로 아날로그 모드로 게임의 진행이 가능하며 공격당할 경우에는 진동을 느낄 수도 있다. 좌측 스틱이 방향키의 역할, 오른쪽 스틱이 버튼의 역할을 하게된다.

타이틀 화면



이어서 하기(つづきから)

세이브 해 둔 곳부터 게임을 다시 시작한다.

하이 스코어(ハイスコア)

게임을 하면서 얻은 점수를 보는 곳

처음부터(はじめから)

게임을 처음부터 시작한다.

메모리 카드 다시 체크(メモリーカード再チェック)

메모리 카드의 데이터를 다시 검색한다.



세이브에 관해서

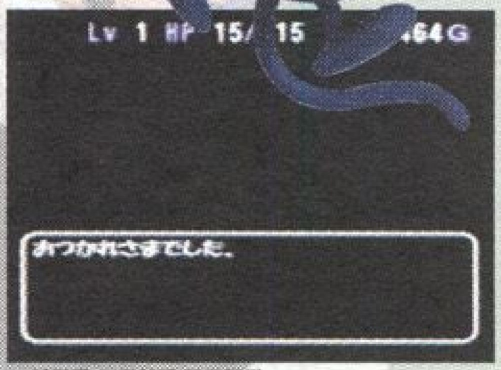
세이브는 톨네코의 집에 있는 책이나 던전에서 랜덤하게 등장하는 십자가에서 할 수 있다. 이외의 장소에서는 세이브가 되지 않는다.



▲여기나


▲여기서만 된다

이 게임의 세이브 파일을 로드 할 경우 필히 주의해야 할 부분이 있는데 그게 뭔고 하니, 바로 세이브가 일회용이라는 것이다. 무슨 뜻인가 하면 만일 5층에서 세이브를 하고 다시 로드를 했을 때 자기가 원한대로 게임이 진행되지 않아서 그냥 리셋 버튼을 누른다면 5층에서 재개되는 것이 아니라 몬스터에게 당해 기절한 것으로 처리되어 마을로 실려오게 된다. 그리고 세이브를 하게 되면 자동으로 게임이 종료된다.



▲이렇게 썰렁하게 종료된다

메인 메뉴 화면



도구(道具) 무기, 방어구, 빵, 주술서 등등 모든 아이템을 관리하는 곳이다. 다른 RPG와는 달리 장비나 아이템 메뉴가 따로 있지 않고 이 게임에 등장하는 모든 아이템은 이 메뉴 하나로 사용하거나 장비할 수가 있다.

족원(足元) 족원… 어감은 좀 이상하지만 발로 조사를 한다는 뜻이다. 던전 내부에서 함정을 발로 조사를 해서 찾아내는 메뉴이다. 음, 좀더 센스 있는 이름은 없었을까…? 거의 쓸모가 없다.

작전(作戰) 작전이라는 거창한 이름을 붙여 놓기는 했지만 사실은 게임의 옵션을 선택하는 옵션 메뉴이다. 이곳에서는 게임에 관련된 여러 가지 세팅을 자신의 입맛에 맞도록 수정할 수 있다.

도달도(到達度) 말 그대로 얼마나 던전을 진행했는가를 나타내는 수치

검의 강함(劍の强さ) 무기의 공격력을 나타낸다.

방패의 강함(盾の强さ) 방어구의 방어력을 나타낸다.

만복도(滿腹度) 배고픔의 정도를 나타낸다. 이 수치가 0이 되면 한 칸 이동할 때마다 HP가 1씩 닳는다.

힘(ちから) 톨네코의 기본적인 공격력을 나타낸다.

경험치(經驗値) 몬스터를 죽이고 얻은 경험치의 총 수치

맵(マップ) 맵을 끄거나 켠다. 당연히 켜 두는 것이 좋다. 이상한 던전에서 길을 잃기 싫거든 말이다.

캐릭터의 행동

이 게임의 시스템은 약간 개량된 턴 방식을 사용하고 있다. 그리고 맵은 눈에 보이지 않는 여러 개의 칸으로 나누어져 있는데 모눈종이 방식을 생각하면 간단할 것이다. 행동방식은(던전에서의 경우) 한 턴 동안 플레이어와 몬스터가 한번씩 돌아가며 행동을 하는 식이다. 예를 들어 플레이어가 한 칸 움직이면 적도 한 칸을 움직인다. 그리고 아이템을 사용하거나 무기를 장비하는 것도 플레이어는 한 턴 동안 행동한 것이 되므로 적이 가까이 있을 때는 별 필요도 없이 장비를 교환한다던가하는 일은 없도록 하자. 또 버튼을 이용해 공격을 하는 것도 마찬가지로 취급된다. 또한 상, 하, 좌, 우의 이동 외에 대각선의 이동이 가능하다. 캐릭터의 방향만을 바꿀 경우에는 행동으로 처리되지 않아 적이 이동하거나 공격을 하지 않는데, 혹시 실수라도 해서 이동이 되어 버린다면 괜히 적에게 얻어맞으니 주의. 이런 것을 방지하기 위해서 □버튼과 R1 버튼을 잘 사용해야 한다. 이



버튼들은 누르면 화살표가 나오는데 먼저 버튼은 홀드키라고 해서 캐릭터를 고정시켜 주는 것이다. 버튼을 누른 채로 방향을 지정하면 캐릭터의 시점을 쉽게 바꿀 수 있어 안전하게 대각선 방향으로 향할 수가 있다. R1버튼은 대각선 이동을 쉽게 하기 위해서 사용한다. 마지막으로 던전에서의 대시는 ×버튼을 누른 채로 이동하고 싶은 방향을 두 번 눌러 주면 된다.



▲R1버튼으로 대각선 이동



▲□버튼으로 방향선택

전투에 관해서

일단 전투를 쉽게 풀어나가기 위해서는 조금 생각을 해야 한다. 적이 보인다고 무작정 다가가서 공격을 해 버리다가 선제공격을 당하면 전투가 불리해 질 수도 있다. 적과의 거리를 보고 먼저 다가갔을 때 선제 공격을 당할 것 같다면 공격 버튼을 한번 눌러서 헛손질을 하자. 그러면 한 턴의 행동을 한 것이 되어 적이 다가오게 된다. 적을 뒤쪽으로 날려 버리는 공격의 경우에는 뒤에 몬스터가 있다면 둘이 부딪히게 되어서 둘 다 타격을 받게되니 참고하도록 하자.



▲요런 경우에 헛손질을 하면



▲이렇게 다가온다



▲때려줘야지

톨네코가 죽게되면

레벨이 1로 돌아가고, 그때까지 얻은 아이템을 몽땅 잃어버린다. 돈은 다행히(?) 반만 줄어든다. 그리고 그 던전의 1층부터 다시 시작해야 한다. 세이브 파일의 로드가 일회용이라는 난점의 해결책으로 'GAME OVER'라는 글자는 보고싶어도 나오지 않으니 슬퍼하지 말자(죽어도 죽지않는다).



체력의 회복과 만복도

톨네코의 대모험에서는 아이템을 이용한 체력의 회복 외에도 독특한 회복 방법이 있다. 그건 바로 걷기이다. 던전을 이리저리 돌아다니다 보면 체력이 조금씩 회복된다. 그리고 너무 체력이 많이 떨어져서 빨리 회복해야겠다는 생각이 든다면 □+○을 눌러서 제자리 달리기를 사용하자. 그러면 상당히 빠른 속도로 체력이 회복된다. 단…제자리 달리기를 사용하면 그만큼 적들도 움직인다.

톨네코의 대모험에서는 '만복도'라는 개념이 있는데 이것은 간단히 설명한다면 '배고픔'을 표현한 것이라 할 수 있다. 수치가 높을수록 뱃속이 든든하다는 얘기이고 낮을수록 배가 고프다는 것이다. 만복도가 0이 되면 그때부터는 한번의 행동을 할 때마다 HP가 1씩 줄어들게 되므로 주의. 최대 만복도의 수치는 100이고, 특정 아이템을 사용해서 최대수치를 올릴 수는 있다. 만복도는 걷거나 행동을 할 때마다 조금씩 줄어들며 빵을 먹으면 회복된다.



톨네코에서의 레벨

톨네코의 대모험에서는 레벨을 차곡차곡 쌓아 간다는 것이 통용되지 않는다. 기본적으로 시작되는 레벨은 항상 1이며, 물론 몬스터를 해치우고 경험치를 얻음으로서 레벨을 상승시킬 수는 있다. 하지만 그 던전을 클리어하거나 몬스터의 공격에 의해 기절해 버리면 또다시 레벨1부터 시작해야 한다.

모험의 시작

주인공인 톨네코는 조그만 무기상점을 운영하고 있는 평범한 아저씨(인가?)이다. 하지만 그는 이 세상에서 가장 커다란 무기상점의 주인이 되고 싶다는 야망을 가지고 있기에, 수많은 던전을 탐험하고 희귀한 보물들을 찾아다니며 자신의 꿈을 이루기 위하여 노력한다. 그의 노력의 대가였을지도? 톨네코는 이상한 던전이라는 곳에서 행복의 상자라는 것을 발견하게 되고 그 상자를 가지고 난 뒤부터 톨네코와 마을 사람들에게는 행복한 일이 계속 일어난다. 하지만 그런 행복도 잠시뿐…. 평화롭던 마을에 이상한 일이 하나둘씩 생겨나기 시작하는데….

오프닝

톨네코의 대모험 2의 오프닝은 '클레이 애니메이션' 기법을 사용하여 캐릭터는 점토 인형, 마을은 미니어처로 제작되어 아주 깔끔하고 재미있는 모습을 감상할 수가 있다. 또한 본 게임의 건물도 미니어처를 이용했다.



▲모험을 떠나는 톨네코



▲떡이 된 슬라임



▲아기자기한 마을



▲우웩~



▲쫓기는 톨네코

불길한 예감

톨네코가 집으로 돌아오면 이상한 노인이 톨네코의 집에서 나오면서 무언가 중얼거린다.



▲이상한 노인



▲무슨 소리지?

노인: 안되겠는걸. 저것은 틀림없는 행복의 상자. 이대로는…

노인은 알 수 없는 말을 중얼거리며 그렇게 사라져 버린다.

포포로: 앗! 아빠다! 아빠 다녀오셨어요?



▲톨네코의 아들 포포로. 아빠를 닮지 않아 천만다행이다

포포로: 엄마~! 아빠예요. 아빠가 돌아 오셨어요!!

네네: 이제 오셨군요 여보. 수고 많으셨어요.

포포로: 있잖아요 아빠. 아빠도 함께 놀아요.

예(はい)	아니오(いいえ)

예를 선택하면…

포포로: 야호! 난 아빠가 너무 좋아요.

포포로: 아…, 조금 전에 모르는 아저씨가 집에 왔었어요. 그렇죠 엄마?

네네: 아~ 맞다 맞어. 그래요 여보 사실은 말이죠…

톨네코의 부인인 네네의 회상이 나온다(그런데 왜 회상은 흑백이어야만 하는 거지…).

노인: ……. …부인!

네네: 아, 예. 무슨 일이시죠?

노인: 이 상자는 어떻게 된 거요? 왜 이곳에 있는 거냔 말이오?

네네: 바깥양반이 이상한 던전에서 가지고 온건데….

노인: 뭐라고? 이상한 던전에서 가지고 왔다고 그랬소?

네네: 예. 저희는 이 마을에서 무기상점을 운영하고 있어요. 반년정도 전에 폐하께서 허가를 내어 주셔서… 그래서….

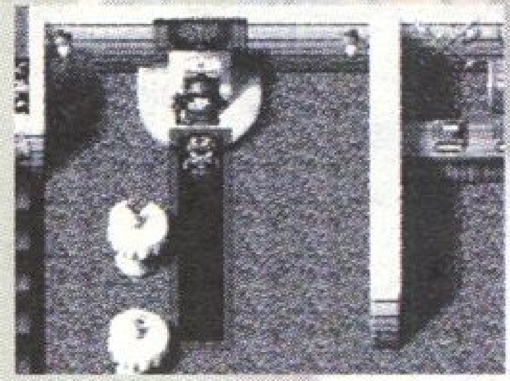
노인: 부인. 이 상자. 열어봐도 실례가 되지 않겠소?

네네: 아, 네. 괜찮습니다. 열어 보세요. 다른 사람들에게 보여드리려고 일부러 행복의 방까지 만든 걸요.

노인: 정말로 이것은 행복의 상자? 부인. 부인께서는 지금 행복하시오?

네네: 네, 물론이죠. 그리고 저뿐만이 아니라 이 음악을 들으면 모두가 행복해 진다고 알고 있고…

노인: 음…역시 그런가? 이건 안되겠는데…
네네: 예? 무슨 말씀인지?
노인: 남편은 어디 있소?
네네: 지금은… 일 때문에 밖에 있는데…
노인: 그럼 나중에 다시 들르도록 하겠소. 그럼 이만…;

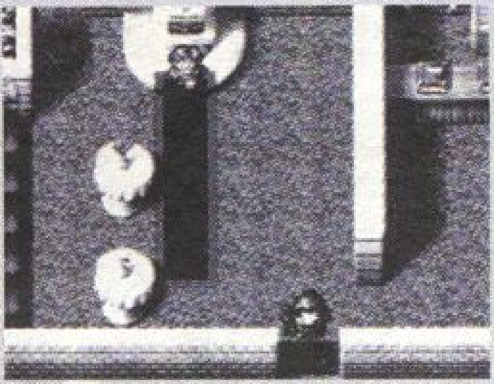


▲네네의 회상

노인은 알 수 없는 소리만 하다가 밖으로 나간다. 근데 밖으로 나가던 노인이 무슨 생각을 했는지 갑자기 멈춰 섰다.

노인: 부인!
네네: 예…, 예! 무슨 일이죠?
노인: 남편에게 전하시오. 사악한 봉인에 관련되는 자는 성령의 목소리를 들은 자 뿐이라고…
네네: 그게 무슨 뜻이죠?
노인: 그럼 나중에 다시….
네네: ……;

네네의 회상이 끝나고 다시 톨네코의 집 앞



▲괜히 무게를 잡으며 돌아가는 노인

에서 네네와 톨네코가 이야기를 하고있는 모습.

네네: 저…여보, 왠지 가슴이 두근거려요.

이때 갑자기 마을 사람이 헐레벌떡 뛰어온다.

사람 좋은 아저씨: 크, 크, 큰일!! 톨네코씨 큰일 났어요! 동쪽의 초원에 몬스터가 나타났어요!
네네: 에? 동쪽의 초원 말이에요? 성을 지나치면 있는 그 초원?
사람 좋은 아저씨: 그래요! 버섯을 캐러 갔더니 묘하게 큰 버섯이 있었어요. 그래서 다가가 봤더니…
네네: 설마 그 버섯이 몬스터?
사람 좋은 아저씨: 그래요 몬스터였어요. 게다가 초원의 지형까지 이상해졌다구요. 톨네코씨, 저가 보기엔 말이죠………음, 뭐였지? 뭐라고 얘기를 하려고 했더라?
포포로: 마치 이상한 던전 같네….
사람 좋은 아저씨: 맞어 맞어. 난 그렇게 말하려고 했었어. 어째서 그렇게 생각 하냐고? 그건 가보면 알아요.
네네: 동쪽 초원이 그렇게 될 줄이야…. 여보, 폐하께 알리는 것이 좋지 않아요? 무슨 일인지 알 수 있을지도….
포포로: 이상한 던전을 빠져나가 성까지 갈 수 있는 것은 아빠밖에 없어요.
사람 좋은 아저씨: 저도 그렇게 생각해요. 톨네코씨라면 성까지 무사히 갈 수 있을 겁니다.
포포로: 아빠 힘내세요.



▲호들갑 좀 떨지 좀 마



▲가족과 이웃에게 떠밀리는 이 시대 가장의 모습



조금 이상한 초원(ちょっと不思議の草原)



조금 이상한 초원이라고 되어 있기는 하지만 이곳의 어디가 초원이라는 것인지…(하기는 벽이 풀처럼 생겨먹기는 했다). 일단 최초의 던전이기 때문에 층수도 얼마 되지 않고 적들도 간단하기 때문에, 어렵지 않게 클리어할 수 있다. 게다가 친절히 게임의 조작에 대한 설명까지 나오기에 이 던전은 연습용이라고 밖에는 볼 수가 없다. 게임의 방식을 익히기 위한 던전이라고 생각하자. 총 3층으로 이루어져 있다.



▲이곳이 던전의 입구

등장하는 몬스터

슬라임(スライム)



출현하는 층 1~3

'파판시리즈'에서 초코보가 마스코트라면 '드퀘시리즈'에는 슬라임이 마스코트 격이다. 물론 상당히 약하고 대부분 초반에나 등장한다.

HP	공격력	방어력	경험치
5	1	1	2

민달팽이(おおなめくじ)



출현하는 층 1~3

슬라임보다는 조금 세다. 슬라임과 거의 차이가 없지만 HP가 조금 높다.

HP	공격력	방어력	경험치
6	1	1	3



모몬쟈(ももんじゃ)

자고 있을 때가 많은 몬스터다. 접근하면 공격해온다. 레벨을 높이고 공격하자.

출현하는 층 1~3

HP	공격력	방어력	경험치
7	1	1	4



장난두더지(いたずらもぐら)

손에든 삽으로 공격해 온다. 방어력이 상당히 높다. 열심히 회복하며 싸우자.

출현하는 층 1~3

HP	공격력	방어력	경험치
6	1	2	3

등장하는 아이템



곤봉(こんぼう)

초반에 애용하게될 무기



동검(銅の劍)

곤봉보다 배 이상의 공격력을 가지고 있다.



가죽방패 (皮の盾)

방어력은 낮지만 장비하면 만복도의 감소가 반으로 줄어든다.



청동방패(青銅の盾)

초반에 활약하는 방어 아이템. 확실히 장비하자.



커다란 빵(大きなパン)

던전에 들어갈 때 반드시 한 개를 가지고 있다. 만복도 100 회복



빵(パン)

조금 작은 빵. 빵을 먹지 않으면 공복으로 쓰러진다. 만복도 50



번개의 지팡이(いかずちの杖)

번개로 공격을 한다. 파워가 강하기 때문에 강한 몬스터도 일격에 해치울 수가 있다.



이오의 두루말이(イオの巻物)

톨네코와 같은 방에 있는 적 전체에게 폭발마법으로 데미지를 준다. 적이 많을 때 사용하면 아주 효과적이다.



화염초(火炎草)

먹으면 입에서 불이 나간다. 전방 바로 앞 칸의 적을 공격할 수 있으며 그냥 던지더라도 효과는 그대로라는 사실. 게다가 던질 경우에는 거리 제한이 없다.



행복의 씨앗(しあわせのたね)

먹으면 레벨이 1 상승한다. 폐쓸모 있는 아이템.



약초(薬草)

먹으면 HP가 약간 회복되고 HP가 가득 차있을 때는 HP의 최대치가 1상승.



조금 이상한 초원을 통과를 하면 왕궁에서 왕을 만날 수가 있다.

왕: 오오, 톨네코씨…, 무슨 일이 있었소? 응? 서쪽의 초원이 이상한 던전처럼 되었다고 말하는 것인가? 잘 알려주었소, 감사하오. 사실을 얘기하자면 요즘 그것 때문에 곤란해하고 있었다오. 지금까지 몬스터들은 던전바깥으로 나온 일은 없었는데…왠지 요즘 들어 사람이 사는 곳에도 모습을 나타내고 있다오. 지금 그 원인을 파헤치기 위해 왕자를 서쪽 도시에 보냈는데 아직 소식이 없소. 지금까지는 이렇다할 큰 일까지는 생기지 않았지만… 톨네코씨… 또 무슨 일이라도 생기면 곧 나에게 알려주오…



▲혼자서 북 치고 장구 치고 다하네

다시 집으로 돌아와서 아내 네네를 만나서 얘기를 나누도록 하자.

네네: 역시 폐하께서도 눈치를 채고 계셨나보군요…. 몬스터도 이전보다도 난폭해 졌다는데…. 아~ 맞어 맞어, 깜빡했는데 당신이 성에 간 사이에 수리공인 에드씨에게 도구수리를 맡겨놨으니 조금만 기다려요. 초원에서 가지고 돌아온 아이템은 가게에 내 놨으니까…



포포로: 다녀왔습니다. 아빠 벌써 돌아오신 거예요? 저기요, 카운터 위에 있는 책들이 뭐였죠?

네네: 옆방 카운터 위의 책 말이니?… 왼쪽의 책이 이전의 폐하께서 주신 '모험의 열 가지 마음가짐'. 중앙의 책이 모험의 기록을 남기는 책 '모험의 서'. 오른쪽 것이 '모험의 메모'…포포로도 참… 언제나 헷갈린다니까…



▲이것이 그 세 권의 책

그때 톨네코의 집 앞에 어떤 남자가 황급히 뛰어온다.

곤란한 남자: *히엑!! 모 모 모 몬스터가 나타났다! 모처럼 산 집인데 어째서 그 집에 몬스터가? 아아 어떡하면 좋지…*



▲소란 좀 피우지 좀 마

포포로: *아침 일찍부터 누가 정원에서 떠들고 있었어요…나는 그것 땜에 잠을 깨서 아직까지 졸려요.*

네네: *이 목소리는 은행직원인데…얼마 전에 마을에 다 은행을 짓는다고 공원의 건물을 샀다던…한번 가 보는 게 어때요?*

포포로: *그럼 나는 광장에 가서 놀다가 올게요.*

네네: *그럼 다녀오세요.*

공원으로 가면 집이 한 채 있고 그 앞에 아침에 몬스터가 나타났다고 난리를 피우던 남자가 서 있다. 이 남자 때문에 공원으로 왔으니 일단 말을 걸어보자.

곤란한 남자: *은행을 시작하려고 이 집을 샀는데 안에 몬스터가 있었어요. 게다가 개점자금이 들어있는 금고까지 몬스터에게 도둑 맞았고…아아~운도 없군… 저, 당신이 누구인지는 모르겠지만 내 금고를 찾아주지 않겠소?*

예(はい)	아니오(いいえ)

예를 선택하면

곤란한 남자: *에? 정말이오? 꼭 부탁 할 테니 제발 금고를 찾아 주세요.*



▲처음 보는 사람에게 부탁을 하는 뻔뻔함을 보인다

톨네코가 부탁을 받아서 집으로 들어가려고 하면 예전에 톨네코의 집에 찾아왔던 노인이 이 집에서 나오며 중얼거린다.

노인: *글렀군, 글렀어, 여기도 이미….*

곤란한 남자: *방금 그건 뭐지? 몬스터라고 생각했는데…, 왠지 더 불안해 지는군요. 최대한 빨리 일을 처리해주세요.*

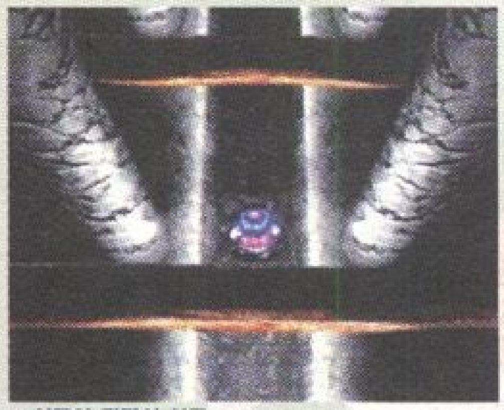


▲저택에서 나오는 이상한 노인

이 집안으로 들어가면 두 번째 던전이 시작된다.



저택 던전(屋敷のダンジョン)



▲이곳이 던전의 입구

총 6층으로 되어있는 이 두 번째 던전은 은행을 개업하려는 곤란한 남자의 금고를 찾아주는 것이 목표이다. 역시나 간단히 클리어할 수가 있고 6층에 도착해서 방으로 들어가면 금고를 훔쳐간 몬스터가 나타난다. 이 몬스터를 해치우면 금고를 얻을 수 있다. 이번 던전을 진행하다 보면 화살류의 아이템이 상당히 많이 나오니 이 화살을 잘 이용하도록 하자.



▲이 녀석이 이 사건의 범인인 '베이비사탄'



▲금고를 손에 넣었다

등장하는 몬스터

드라키(ドラキー)



박쥐 몬스터. 드라큘라 쫄따구인가.

출현하는 층 1~3

HP	공격력	방어력	경험치
5	1	1	3

유령(ゆうれい)



사신처럼 낫을 들고 공중을 떠다니며 공격해 오는 몬스터. 벽 위에서 다가오면 통상공격이 통하지 않는다.

출현하는 층 1~3

HP	공격력	방어력	경험치
7	2	2	6

파랏트(ファーラット)



톨네코의 움직임과 반대로 움직이는 신기한 몬스터. 경험치를 많이 주기 때문에 발견하면 잘 쫓아가서 해치우자. 단, 보기와는 다르게 공격력이 뛰어난 몬스터이다.

출현하는 층 4~6

HP	공격력	방어력	경험치
20	3	2	20

머미(マミー)



HP와 공격력이 높은 미이라 남자. 접근전에 무지 강하다. 약초를 던지면 데미지를 줄 수가 있다

출현하는 층	HP	공격력	방어력	경험치
4~6	17	2	2	15

리리패트(リリパット)



멀리서 활을 쏘아서 공격을 한다. 거리가 있을 때는 주의하도록 하자.

출현하는 층	HP	공격력	방어력	경험치
4~6	10	2	2	8

브라우니(ブラウニー)



망치를 들고 다니는 몬스터. 한 턴간 힘을 모아서 공격하는 특기가 있다.

출현하는 층	HP	공격력	방어력	경험치
4~6	16	2	3	14

베이비사탄(ベビーサタン)



여기서는 보스 캐릭터로 등장한다. 보스지만 단 두 방에 죽을 정도로 허약하다. 아이템을 훔치는 특기를 가지고 있다.

출현하는 층	HP	공격력	방어력	경험치
6	20	3	4	20

등장하는 아이템

나무화살(木の矢)



다른 화살에 비해 공격력이 낮다. 화살도 다른 무기와 마찬가지로 톨네코의 레벨이 올라갈수록 공격력이 강해진다.

철화살(鐵の矢)



화살 중에서 최고의 위력을 자랑한다. 하지만 은화살과 같은 특수능력은 없다. 고로 벽에 맞으면 튕겨 나온다.

은화살(銀の矢)



벽을 뚫고 지나가 공격 할 수 있다. 몬스터를 관통해서 뒤의 몬스터에게도 공격이 가능하기 때문에 아주 효과적이다.

지옥귀의 두루말이(地獄耳の巻物)



현재 톨네코가 있는 층의 모든 몬스터를 맵 상에 붉은색 점으로 표시한다. 당연히 몬스터의 움직임까지도 알 수 있다.

천리안의 두루말이(せんりがんの巻物)



현재 톨네코가 있는 층의 모든 아이템을 푸른색으로 표시한다.

힘의 씨앗(ちからのたね)



힘의 최대치가 1포인트 올라간다. 단 힘이 저하되어 있을 경우에는 한 단계 회복할 뿐이니 해독초로 최대치까지 회복한 후에 사용하자.



생명의 풀(命の草)



HP의 최대치를 5포인트 올린다.

집으로 돌아가면 네네와 포포로가 톨네코를 반갑게 맞이해 준다. 여기서 체크. 던전을 하나씩 클리어할 때마다 살림이 불어나고 덤으로 몬스터의 석상이 컬렉션 된다.



▲시대는 바야흐로 석상마저 컬렉션 해버리는 세기말

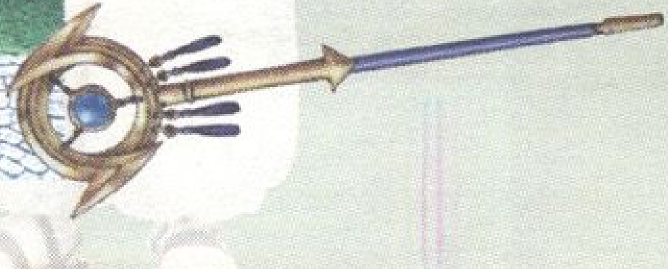
톨네코의 집 앞에서 한 남자가 왕궁 지하의 던전에 있는 '성스러운 불'을 찾아 왕에게 상납한 후 대장간의 개업 허가를 얻겠다고 기세 등등하게 왕궁으로 달려간다. 그리고 금고를 잃어버렸던 곤란한 남자는 자신의 건물은 몬스터 때문에 사용을 할 수 없기 때문에 톨네코의 무기상점 옆 건물에 은행을 차리려고 하는데…



▲그래! 근성과 혼과 각성을 걸고



▲이 건물에 은행을 지으려는 남자



아침이 되어 밖으로 나와보면 옆 건물에 은행이 개설되어 있다. 앞으로는 이 은행을 잘 이용하도록 하자. 던전 내부에서 죽어버리게 되면 무조건 가지고 있는 액수의 절반이 사라져 버리기 때문에 돈이 모이는 대로 이 은행에 저축을 하는 것이 이익이다.



▲은행의 노점시대

일단 왕궁으로 가면 톨네코의 집 앞에서 각오를 다지던 남자가 길을 막고 서 있다가 '성스러운 불'을 얻겠다고 지하로 내려간다. 하지만 금새 실패해 버리고… 도저히 자신의 힘으로는 안되겠다고 비실비실 돌아온다(빠르기도 하지).

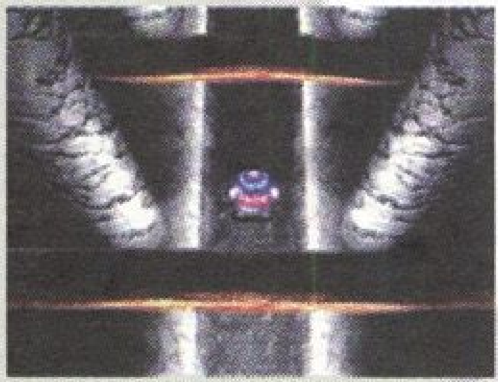
이제 톨네코가 나설 차례이다. 불타는



▲새로운 던전이 생겼다!

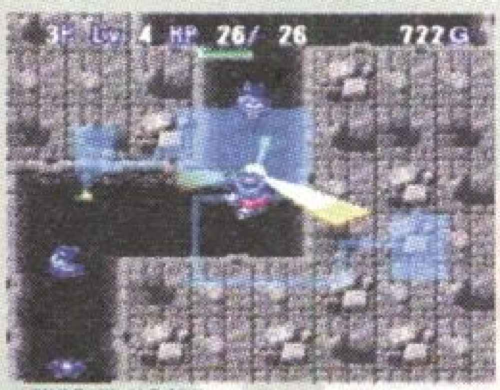
남자가 들어갔던 계단을 통해 던전으로 들어가자.

성의 던전(お城のダンジョン)



▲이곳이 던전의 입구

이 던전은 총 7층으로 이루어져 있다. 이 던전에서는 마법의 지팡이들이 아주 많이 나오므로 이 지팡이들을 잘 사용해서 던전을 진행해 나가는 것이 포인트이다.



▲마법을 잘 사용하자



▶뭐야? 전부 지팡이잖아

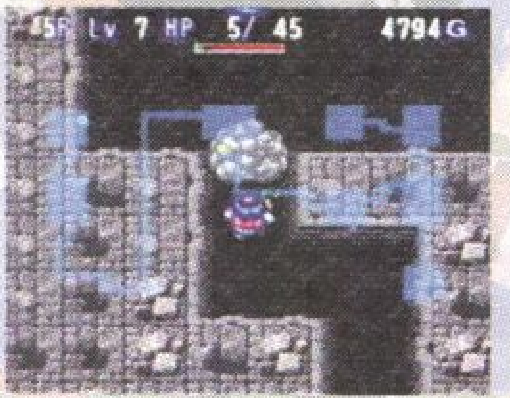
그다지 어렵지는 않지만 그렇다고 쉬운 던전은 아니니까 신경을 써서 플레이를 하는 것이 좋을 것이다. 특히 몬스터들이 한번에 여러 마리가 공격을 해올 경우에는 위험한 경우가 생길 수밖에 없다. 좁은 통로로 한 마리씩 유인을 해서 처리하도록 하자. 또 한가지 주의해야할 몬스터는 '웃음주머니'라는 녀석이다. 톨네코가 가진 돈을 꽤 많이 훔쳐



▲스쳐도 사망! 죽음의 위기



▲이럴 때는 좁은 통로로 유인



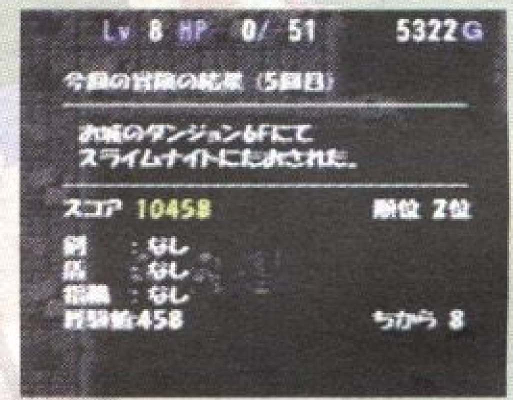
▲위기를 넘겼다. 지팡이는 쓰라고 있는 것

서는 어디론가 워프를 해 버린다. 물론 그 층의 던전 어느 곳인가 있기는 있지만 찾는 것도 꽤 힘들고 기껏 찾았는데 또다시 돈을 더 훔치고 사라져 버리면 플스를 뿌셔버리고 싶은 욕망이 들것이다. 게임기의 수명을 위해서라도 되도록 빨리 해치우도록 하자.





▲우왓, 이렇게 되면 어떻게…



▲클리어 실패

절대로 몰매를 맞아서 죽어버리는 일은 없도록 신경을 써야한다. 물론 게임오버는

아니기 때문에 상관이 없어! 라고 말할지도 모르겠지만 몇 번 게임을 반복하게 되면 짜증의 가중과 플스의 수명이 줄어들 뿐이다.

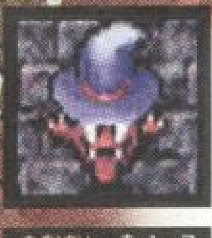
7층까지 가면 '성스러운 불'을 얻을 수 있고 이것을 가져가면 남자는 대장간 개업허가를 얻어서 대장간을 차리게 된다.



▲요걸 얻는다


▲헐레벌떡 개업을 하러 가는 남자

등장하는 몬스터



고스트(ゴースト)

한 턴간 두 번의 행동을 한다. 톨네코와 거리가 벌어져 있더라도 한번에 다가와 공격할 수 있으니 주의하도록 하자.

출연하는 층 1~3

HP	공격력	방어력	경험치
6	1	1	4

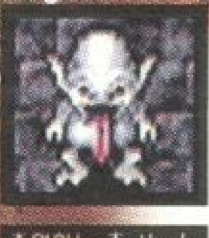


웃음보따리(わらいぶくろ)

돈을 훔쳐서 사라져 버린다. 반드시 그 층 어딘가에 있으니 돈을 찾으려면 잡아서 족치도록 하자.

출연하는 층 1~3

HP	공격력	방어력	경험치
15	-	2	6



스몰구울(スモールグール)

공격을 당하면 두 마리로 분열한다. 가증스럽게도 혀로 핥는 공격을 하기도 한다. 봉인의 지팡이를 사용해서 분열을 미리 막아 버리자.

출연하는 층 4~6

HP	공격력	방어력	경험치
14	2	3	7



슬라임나이트(スライムナイト)

슬라임을 타고 공격하는 기사. 의외로 공격력과 체력이 높으니 접근전에 주의하자.

출연하는 층 4~6

HP	공격력	방어력	경험치
20	2	2	8



귀면도사(きめんどうし)

'바시루라' 마법을 구사해서 톨네코를 다른 방으로 날려 버린다. 원거리 공격을 하도록 하자. '타이의 대모험'이 생각나는 것은 도대체 왜?

출연하는 층 4~6

HP	공격력	방어력	경험치
13	2	3	9

등장하는 아이템



봉인의 지팡이 (封印の杖)

분열이나 마법 등을 봉인한다.



돌풍의 지팡이 (ふきとばしの杖)

돌풍으로 상대를 날려버린다.



메다파니의 지팡이 (メダパニの杖)

몬스터를 혼란시켜 버린다. 적이고 아군이고 닥치는 대로 공격한다.



라리호의 지팡이(ラリホーの杖)

상대를 잠재워 버린다. 파판처럼 공격한다고 깨어나지는 않는다.



톨네코의 집으로 돌아가서 푹 쉬고 아침이 되면 갑자기 마을 사람이 다급하게 뛰어온다. 그리고는 이상한 던전에 의해 또 다시 곤란한 사람이 생겨 버렸다는 것을 말해준다. 역시 만인의(?) 영웅, 톨네코…. 문제를 해결해 주러 가도록 하자.


▶왜 또 나에게…. 제발 쉬게 해줘(by 담당기자)!


▲던전의 안에서 또 노인이 나온다

묘지의 던전(墓場のダンジョン)


▲이곳이 던전의 입구

이번 던전은 마법의 빵집을 개업하려고 하는 한 청년이 죽은 스승에게 개업 사실을 알리려고 하지만 묘지가 이상한 던전화(化)되어버렸기 때문에 스승의 묘를 찾지 못해 개업사실을 알릴 수 없다. 그래서 청년의 스승의 묘를 찾아주는 것이 이번 던전의 목적이다. 총 6층으로 이루어져 있는 던전으로 진행하는 중간 중간에 의뢰를 맡긴 빵집 주인의 모습을 볼 수가 있다. 혹시나 몬스터로 오해를 하지는 말자. 물론 공격할 수도 없지만, 물건을 던지는 것으로 피해를 줄 수 있기 때문이다. 이 던전의 특징이라면 단연코 약초를 꼽을 수 있다. 두 번째 던전에서 화살이, 세 번째 던전에서 지팡이가 나왔듯이 이번 던전에서는 약초들이 많이 등장한다. 약초를 잘 사용해서 던전을 클리어하도록 하자. 남자의 스승이 잠들어 있는 묘지를 찾으면 던전이 클리어된다.


▲이 사람은 몬스터가 아니다. 하지만 공격하고 싶다


▲이걸 찾으면 던전 클리어

등장하는 몬스터

귀신버섯(おばけのきのこ)


출현하는 층 4~6

톨네코의 힘을 다운시키는 공격을 한다. 입김을 조심하도록 하자.

HP	공격력	방어력	경험치
15	2	3	10

큰망치(おおきづち)


출현하는 층 4~6

힘을 모으면 한 턴만 뒤로 물러나자. 그러면 축적된 힘이 해제된다. 힘을 모은 공격을 그대로 맞으면 HP가 엄청나게 닳아 버린다.

HP	공격력	방어력	경험치
12	2	3	12

군대개미(ぐんたいアリ)


출현하는 층 4~6

벽을 부수고 공격을 해 온다. 가끔 동료를 부르기도 한다. 이 녀석이 던전의 지도를 엉망으로 만들어 놓는 일도 부지기수다.

HP	공격력	방어력	경험치
15	2	2	13

미이라사나이(ミイラ男)


출현하는 층 4~6

방어력이 상당히 높아서 접근전에 강하다. 약초를 던지면 커다란 데미지를 줄 수 있다.

HP	공격력	방어력	경험치
14	2	3	10

등장하는 아이템



제절초(弟切草)


HP를 100 회복한다.

춤추는 풀(おどり草)


먹으면 마치 짱구처럼 춤을 춘다. 엉덩이를 씰룩 씰룩…. 던져서 적이 춤을 추게 할 수도 있다.

메다파니의 풀(メダパニ草)


먹으면 혼란에 걸려 버린다. 적에게 던져서 혼란하게 할 수도 있다.

해독초(毒けし草)


중독 증세를 해독한다.



암흑의 풀(めつぶしの草)
먹으면 암흑상태가 된다. 역시 적에게 던지면 암흑을 걸 수 있다.



라리호의 풀(ラリホー草)
먹으면 잠을 자게 된다. 던지기 가능.



루라의 풀(ルーラ草)
먹으면 워프하는 약초. 그래, 던져라.



속박의 씨앗(かなしばりのたね)
먹으면 몸이 움직이지 않게 된다. 같은 말 계속하기 싫다. 던져라.



강철의 씨앗(鐵化のたね)
먹으면 몸이 강철화 된다. 문제는 움직일 수도 없다는 것. 적에게 던져서 적을 강철화 시킬 수도 있다.

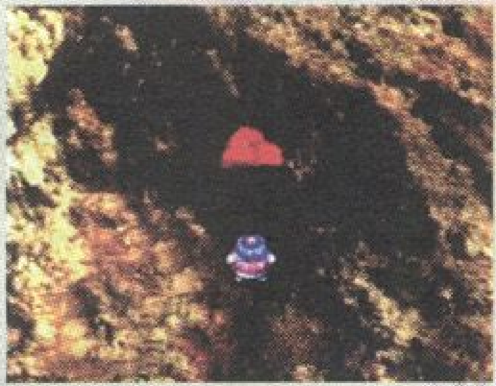
이 던전을 클리어하고 나면 마을의 광장에 이 사람이 마법의 빵집을 개업하니 가끔 이용해 주도록 하자.

집으로 돌아온 톨네코. 이번에는 좀 편히 쉬려고 하고 있는데 갑자기 왕궁에서 사람이 온다. 왕이 사라졌다는 말을 듣고 헐레벌떡 왕궁으로 가보니 왕은 어디에도 없고 대신들만이 남아 있었다. 그들과 얘기를 하다보면 '불길의 산'에서 실종된 것 같다고 얘기를 한다. 잠시도 쉬지 못하는 톨네코…스토리상 또다시 던전으로 들어가야 한다….

가장 급선무는 왕을 찾으러 가는 일! 어서 가서 실종된 왕을 찾도록 하자.



불길의 산(火吹き山)



▲이곳이 던전의 입구

총 11층으로 이루어져 있는 이번 던전의 임무는 이곳으로 사라져 버린 왕을 찾아내는 것. 이곳에서는 주술이 기록된 주술서가 많이 나오니 이 주술서를 잘 사용해서 던전을 클리어해야 한다. 특히 이번 던전부터는 방이 아닌 방과 방 사이의 통로에서는 톨네코의 주위 외에는 어둡게 처리가 되어 있어서 적들의 위치를 파악을 할 수가 없으니 더욱 더 신경을 써서 조심스럽게 이동을 하도록 하자. 또한 던전이 이전 보다 길기 때문에 던전 진행 중에 세이브를 할 수 있는 세이브 포인트가 등장한다. 던전을 진행하다보면 간간이 병사들이 쓰러져 있어서 뭔가 긴장감을



▲병사가 쓰러져 있다

더해준다(전부 똑같이 생기기는 했지만).

트랩도 간간이 나오는데 눈에 보이는 침 트랩부터 여러 가지 다양한 트랩들이 존재한다. 그 중 가장 황당한 트랩을 들자면 단연코 침 위에 빵을 올려놓은 트랩! 눈에 뻔히 보이는 트랩이지만 만복도가 거의 다 줄어갈 때는 알면서도 걸려야 할 수밖에 없는 사악한 트랩이다. 숨겨진 트랩을 해체하는 법은 맨 땅에 공격을 하거나 발 아래를 조사하는 메뉴를 사용하는 것. 공격을 해서 찾는 것을 권장하지만 이것 역시 거의 실용성이 없다(일일이 공격하면서 진행을 할 수는 없잖아!)



▲팡~! 트랩을 밟았다



▲HP 꽉일래? 굶어 죽을래?

7층이 되면 배경 그래픽이 바뀌고 등장하는 적들은 아래층과는 비교도 안되도록 더욱 강력해 진다. 7층부터는 주의하도록 하자.



▲바뀐다



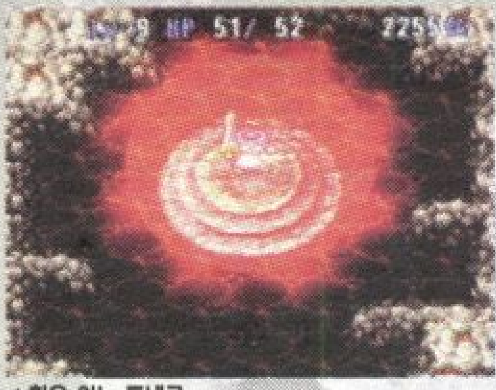
▲이렇게 되면 바로 사망이다

11층으로 들어가면 방의 중앙에 붉은 색의 마법진이 그려져 있다. 톨네코가 그 위에서 두리번두리번 거릴 때 신비한 목소리가 들린다

…사람의 자손이여… 이 땅에 다시 한번 빛을 되돌리기 위해서 나의 목소리 없는 말을 듣거라. 반드시 그대의 모험에 도움이 될 것이다.

그리고 갑자기 톨네코의 주위로 붉은 색

의 기운이 모이고 톨네코는 불꽃의 속삭임을 얻게된다(근데 뭐하는 거지?).



▲힘을 얻는 톨네코

톨네코가 나가려고 하면 갑자기 안에서 소리가 들려온다.

??: 누구야? 거기 누구 있는 거요?



▲왕을 찾았다

그리고 왕이 나타난다.

왕: 토…톨네코씨 아니오? 살았다! 상세한 얘기는 나중에 할 테니 미안하지만 성까지 데리고 가주지 않겠소?

왕은 위험한 일에 처하면서 이상한 던전이 자꾸 생겨나는 원인은 수상한 노인 때문이라고 생각하게 되고 더구나 그 노인에게 붙여놓은 첩자들의 보고도 의심스럽다고 한다. 결국 노인이 드래곤을 이용해서 마을을 파괴하고 다니는 것이라는 결론을 내린다.

등장하는 몬스터

킬러스코프(キラースコップ)



삽으로 공격하는 몬스터. 결코 얕잡아 볼 수 없다. 같은 층에서 등장하는 몬스터 중에서는 가장 많은 경험치를 주는 몬스터이다..

출현하는 층 1~3

HP	공격력	방어력	경험치
7	1	1	4

아이언터틀(アイアンタートル)



움직임은 느리지만 공격력이 엄청나게 세다. 한 턴 공격 후 한 턴 뒤로 빠지면 안전하게 해치울 수 있다. 왜냐하면 이 몬스터가 한번 움직이는 동안 톨네코는 두 번을 움직일 수 있기 때문이다.

출현하는 층 7~10

HP	공격력	방어력	경험치
18	5	5	20

매드핸드(マドハンド)



톨네코의 움직임을 멈추거나 적 동료를 부른다. 체력과 방어력도 뛰어나다. 드퀘 5를 해본 사람이라면 아주 친숙(?)할 듯…

출현하는 층 1~3

HP	공격력	방어력	경험치
30	2	4	35

움직이는 석상(うごくせきぞう)



톨네코가 접근하지 않으면 움직이지 않고 가까이 다가가야만 움직인다. 상대하기 상당히 까다로운 적이니 주의하자.

출현하는 층 7~10

HP	공격력	방어력	경험치
23	3	3	25

슬라임베스(スライムベス)



오렌지색을 띤 슬라임. 일반 슬라임 보다가 HP가 조금 높다.

출현하는 층 1~3

HP	공격력	방어력	경험치
6	1	1	3

프레임(フレイム)



불꽃으로 이루어진 몬스터. 활이나 풀은 통하지 않지만 곡괭이로 공격하면 효과를 볼 수 있다.

출현하는 층 4~6

HP	공격력	방어력	경험치
18	2	3	11

트롤(トロル)



뛰어난 공격력을 자랑한다. 힘을 모으기 시작하면 반드시 뒤로 물러날 것.

출현하는 층 7~10

HP	공격력	방어력	경험치
30	3	3	30

등장하는 아이템

곡괭이(つるはし)



벽을 파괴해가며, 진행할 수 있다(하지만 거의 쓸데없다). 단, 여러 번 사용하다보면 부서져 버리니 주의하도록 하자.

하구레 메탈의 검(はぐれメタルの劍)



제대로 해석을 하자면 폭렬 메탈의 검이라고 한다. 하지만 드퀘를 좋아하는 사람이라면 하구레 메탈이라는 단어가 더욱 친숙할 듯…. 입수가 상당히 어려운 아이템중 하나. 그래서인지 위력은 톨네코의 대모험 최강의 검이라고 해도 과언이 아니다.

비늘 방패(おろこの盾)



방어력은 낮지만 도깨비 버섯이나 독화살의 독을 방지할 수 있는 특수 능력을 가지고 있다.

금의 검(金の剣)
보기에는 화려하지만 그 능력은 형편없다. 하지만 비싸게 팔 수 있으니 열심히 돈을 만들도록 하자.

요검 카마이타치(妖剣かまいたち)
톨네코 앞쪽의 3방향을 동시에 공격한다. 상당히 효과적인 무기.

철도끼(鐵の斧)
엄청난 공격력을 자랑하는 무기. 거의 최강이다.

동철검(銅鐵の劍)
단단한 동철제의 검. 몬스터를 공격할 때의 짜릿한 타격감이 매력적이다.

거울 방패(みかがみの盾)
방어력이 강할 뿐만이 아니라 부패되지 않으므로 안심하고 사용할 수 있다.

강철 방패(鋼鐵の盾)
방어력이 상당히 강해 주력으로 사용할 수 있는 방패이다.

하구레 메탈의 방패(はぐれメタルの盾)
역시 입수하기 힘든 방어구. 하지만 그 능력은 말할 것도 없이 보증. 톨네코의 대모험 최강의 방패라고 해도 과언이 아니다.

성역의 두루말이(聖域の巻物)
읽어봤자 소용없고 제자리에 놓아야하니 주의. 그후 두루마리 위에 올라가 있으면 직접공격을 받지 않는다.

부름의 두루말이(ひきよせの巻物)
톨네코 앞쪽에 있는 하나의 아이템을 불러오는 두루말이. 갈 수 없는 곳의 아이템을 얻을 때 유용하게 사용한다.

거대한 빵(きょだいなパン)
배를 부르게 하는 것뿐만이 아니라 최대 만복도까지 올려준다.

마법의 빵(魔法のパン)
만복도는 조금밖에 회복되지 않지만 마법에 의한 특수효과를 얻을 수 있다.

회복의 항아리(回復の壺)
HP를 최대치까지 회복할 수 있는 항아리.

화약병(火藥壺)
던지면 대 폭발을 일으켜 주변에 커다란 데미지를 주는 항아리.

거대방의 두루말이(大部屋の巻物)
톨네코 바로 앞의 벽을 없앨 수가 있다.

속박의 두루말이(かなしばりの巻物)
톨네코 주변에 있는 적들의 움직임을 봉인해서 움직이지 못하게 한다.

중단의 두루마리(中斷の巻物)
사용하면 다음 층으로 내려갈 때 세이브를 할 수가 있다. 아주 유용하다.

트라마나의 두루말이(トラマナの巻物)
함정으로부터 데미지를 받지 않는다.

침 두루말이(はりつけの巻物)
방안에 있는 모든 몬스터를 움직이지 못하게 한다.

마물속박의 두루말이(まものしばりの巻物)
몬스터를 못 움직이게 하는 두루말이

백지 두루말이(白紙の巻物)
원하는 두루말이의 힘을 기록해서 사용할 수가 있는 두루말이.

리레미트의 두루말이(リレミトの巻物)
던전을 탈출하는 두루말이

루카난의 두루말이(ルカナンの巻物)
모든 몬스터의 방어력을 저하시킨다.

레미라의 두루말이(レミーラの巻物)
그 층의 지도를 모두 나타내어 준다.



헤메임의 숲(迷いの森)


▲이곳이 던전의 입구

총 12층으로 되어 있는 숲 던전이다. 난이도가 대단히 높아서 피나게 도전을 해야지 클리어할 수 있을 것이다. 특이한 것은 이 던전에서는 아이템이 단 하나도 나오지 않는다는 것이다. 그러면 아이템을 많이 가지고 들어갈 수 있나 하면 그런 것도 아니다. 이 던전에는 나오는 것이 하나가 있다. 그건 바로 돈! 돈을 열심히 모아서 던전 내에서 랜덤으로 출현하는 상점에서 각종 아이템들을 사서 그것으로 먹고살아야 한다. 빵, 약초, 무기 등등 모든 것들을 다 구입해야 한다. 가끔 이 상점으로 몬스터가 따라 들어오는 경우가 있는데 이럴 때는 조심을 해야 한다. 아이템 위에 톨네코가 서 있다면 공격이 안되기 때문이다.

이 던전에서 상점주인으로 등장하는 가고일은 가끔 랜덤하게 나타나서 톨네코와 싸우게 되는 경우가 있는데 이쪽에서 먼저 공격을 하지 않는 다음에야 먼저 공격하는 일은 없다. 하지만 만에 하나 먼저 공격해 버린다면 그대로 죽음이다. 왜냐? 이 가고일은 HP500 에 공격력/방어력이 무한이기 때문이다. 결국 건드리면 죽음 뿐 이라는…그밖에 평소에는 공격력이 얼마 되지 않는 몬스터인데 가끔 일격필살 공격을 하는 몬스터도 있다. 상당히 조심을 해야할 던전이다. 12층으로 들어가면 6번째 던전과 같은 붉은 색의 마법진이 펼쳐져 있다.

마법진 위로 올라가서 나무의 힘을 얻고 나면 노인이 나타난다. 그리고 이번 일의 원인은 모두 행복의 상자 때문에 일어나는 일이라고 말하며 톨네코와 함께 왕에게 이 사실을 얘기하자고 한다. 톨네코와 노인이 왕을 만나서 이번 일의 원인은 행복의 상자라고 얘기를 하지만 왕은 이미 이 노인에 대한 의심이 굳어져 버렸기 때문에 이 노인이 이번 일의 원인이고 자신들을 불행하게 하기 위해서 거짓말을 하고 있다고 판단, 노인을 잡아들이려고 한다. 이때 이번 일의 조사를 위해 서쪽의 수도로 떠났던 왕자와 공주가 돌아오고 이 노인은 악당이 아니라 대현자 '가시라'라는 것이 밝혀진다.


▲이곳이 가고일 상점


▲룰루랄라♬ 잘 가다가


▲한방에 골로 갔다

등장하는 몬스터

가고일(ガーゴイル)


출연하는 층 1~12

기본적으로는 이 던전에 등장하는 상점의 주인이다. 하지만 랜덤하게 맵 상에 등장을 하는 경우가 있다. 정말로 말도 안 되는 몬스터이다. 자세한 것은 아래의 몬스터 정보를 보면 알 것이다.

HP	공격력	방어력	경험치
500	무한대	무한대	1

이에티(イエティ)


출연하는 층 7~10

반드시 4명이 집단으로 등장한다. 먼저 공격하지는 않지만 공격을 당하면 집단으로 공격을 해 온다. 문제는 한 턴에 두 번의 행동을 한다는 점.

HP	공격력	방어력	경험치
17	2	2	30

오니온스(オニオーン)


출연하는 층 1~3

공격을 해오지 않는 안전한 몬스터이다. 단 한 턴에 2회 이동을 한다.

HP	공격력	방어력	경험치
5	-	1	5

댄스캐럿(ダンスキャロット)


출연하는 층 7~10

톨네코에게 강제로 짱구의 엉덩이춤을 추게 하는 기술을 사용한다.

HP	공격력	방어력	경험치
18	2	3	15

미믹(ミミック)


출연하는 층 1~12

상자처럼 가만히 있다가 톨네코가 다가가면 갑자기 공격한다. 공격력도 높은 적이지만 경험치를 상당히 많이 주니 꼭 해치우도록 하자.

HP	공격력	방어력	경험치
45	5	4	100



가니라스 (ガニラス)

공격력 방어력이 뛰어나고 맷집도 좋지만 획득 경험치는 꽤 적다.

출현하는 층 7~10

HP	공격력	방어력	경험치
24	3	3	20



키메라(キメラ)

공격력이 꽤 높은 편이다. 주의하자.

출현하는 층 7~10

HP	공격력	방어력	경험치
21	43	36	



썩은 시체 (くさった死體)

톨네코는 공격하지 않고 방패만 공격해서 방패를 날려 버린다.

출현하는 층 11~12

HP	공격력	방어력	경험치
30	-	3	45



셔먼(シャーマン)

동료를 계속해서 불러내 지 집단 구타를 당하지 않도록 조심하자.

출현하는 층 11~12

HP	공격력	방어력	경험치
33	3	3	85



해골검사 (がいこつ劍士)

공격력도 높고 방패를 장비하고 있는 경우도 있다.

출현하는 층 11~12

HP	공격력	방어력	경험치
40	4	3	70



버서커 (バーサーカー)

동료를 쓰러뜨려서 레벨업을 하는 이상한 놈이다.

출현하는 층 11~12

HP	공격력	방어력	경험치
35	2	4	55

등장하는 아이템



좀비킬러 (ゾンビキラー)

좀비계열에 강력한 공격력을 보여준다. 단지 좀비계열에게만이라는 것이 문제.



드래곤킬러 (ドラゴンキラー)

드래곤 계열에 강력한 공격력을 보여준다. 그렇다고 다른 녀석에게 쓰면 약하다는 것은 절대로 아니다.



가시방패 (やいばの盾)

가시달린 방패로 공격하는 몬스터에게 데미지를 준다. 단 피해를 입을 때 분열하는 적에게는 쓰지 말자.



도둑방지 방패 (盜みよけの盾)

가지고 있으면 몬스터에게 도둑질을 당하지 않는다.



드래곤 실드 (ドラゴンシールド)

드래곤에게 강력한 방어력을 보인다. 기본 방어력도 높다는 것이 장점.



보존의 항아리 (保存の壺)

아이템을 저장할 수 있어서 소지 아이템이 많을 경우 쓸모가 있다.



끌어들이는 화살 (ひきよせの矢)

적을 혼란시킴과 동시에 톨네코의 주변으로 끌어들인다.



장소바꿈 지팡이 (場所替えの杖)

톨네코와 몬스터의 위치를 바꾸는 지팡이.



바시루라의 지팡이 (バシルーラの杖)

몬스터를 때리면 몬스터가 워프를 하게 된다.



루카니의 지팡이 (ルカニの杖)

몬스터의 방어력을 저하시키는 지팡이



스칼라의 두루말이 (スカラの巻物)

장비하고 있는 방패의 방어력이 상승하게 된다.



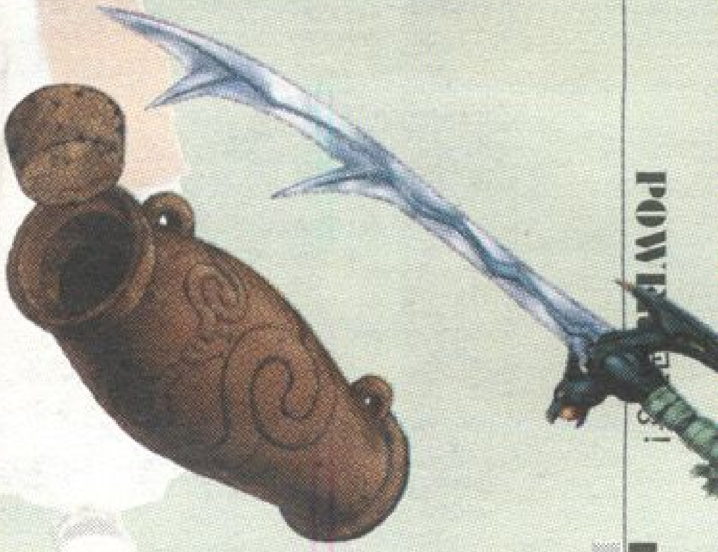
바이킬트의 두루말이 (バイキルトの巻物)

장비하고 있는 무기의 공격력이 상승하게 된다.



민첩의 씨앗 (すばやさのたね)

9턴 동안 1턴에 2회의 행동을 할 수가 있다.





세계수의 잎 (世界樹の葉)

가지고 있는 것만으로 톨네코가 기절했을 때 자동으로 회복을 한다.



환각 초 (まどわし草)

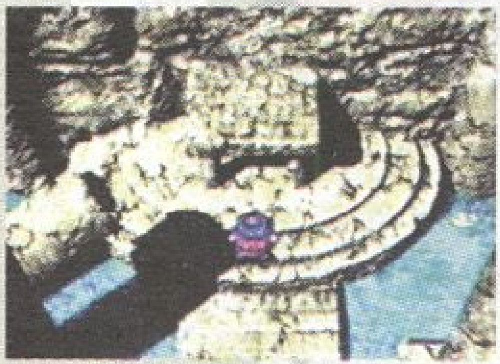
먹으면 환각을 일으켜 주위가 제대로 보이지 않게 된다. 몬스터에게 던져서 사용하도록 하자.



안약 초 (めぐすり草)

먹게된 층에서 함정이나 덫 혹은 보이지 않는 몬스터가 보이게 된다. 암흑상태일 때 먹으면 치료된다.

토로유적(トロ遺跡)


▲이곳이 던전의 입구

총 15층으로 이루어져 있는 던전이다. 대현자 가시라의 말을 듣고 톨네코는 마지막 남은 돌의 힘을 얻기 위해 이 던전에 찾아온다. 이 던전 역시 상당히 힘들지만 재미있는 부분이 꽤 많이 산재해 있어서 지루하지 않게 진행할 수 있다. 한 예로 이때쯤 등장하는 변신 마법 지팡이. 적을 사람모습으로 바꾸어서 서로 싸우게 할 수도 있다.



▲이 녀석을



▲이렇게 바꾸면



▲서로 싸운다

던전의 후반부로 가면 신부가 나온다. 세이브 포인트 비슷한 곳에 있는데 이 신부에게서 빵 같은 것을 구입하거나 마을로 나가게 하거나 또는 HP를 회복시켜주는 일들을 할 수가 있다. 단 돈이 꽤 많이 든다.



▲완전 장사꾼이다

가끔 건너갈 수가 없는 곳에 아이템이 있는 경우가 있는데 이것은 아이템을 사용해서 얻을 수가 있다.



▲이런 아이템은



▲이렇게 빨아들여 먹는다

몬스터 중에 주전자 모양의 몬스터가 있는데 이 몬스터는 진짜로 요주의 몬스터이다. 왜냐면 다른 몬스터를 3마리 정도 불러버리기 때문이다. 이런 녀석이 두 마리씩 나온다면 멀리 떨어져서 단번에 처리해 버리도록 하자.



▲이 녀석이



▲몬스터를 부른다

15층에 도착하면 붉은 색의 마법진이 있고 이 위로 올라가면 또다시 이상한 목소리가 들려온다. 여기서 톨네코는 돌의 힘을 얻게 된다.



등장하는 몬스터



타호드라키 (タホドラキー)

이렇다할 특수능력은 없지만 낮은 층의 몬스터치고는 공격력이나 방어력이 높다.

출현하는 층 1~3

HP	공격력	방어력	경험치
6	2	2	5



드루이드 (ドルイド)

스테이터스는 높지 않지만 톨네코를 다른 방으로 워프시켜 버린다.

출현하는 층 4~6

HP	공격력	방어력	경험치
14	2	2	14



애로우임프 (アローインプ)

직선 상으로 화살을 날려서 공격을 하니 옆으로 접근해서 공격을 하지 못하도록 하자.

출현하는 층 7~10

HP	공격력	방어력	경험치
18	2	3	18



이빌폿 (エビルポット)

주전자 모양의 적. 동료를 부르면 집단 구타를 당할 수 있으니 반드시 통로에서 싸우자.

출현하는 층 7~14

HP	공격력	방어력	경험치
19	3	3	18



스펙테트 (スペクテット)

아스트론 마법을 사용해 몸을 철로 만들어 버리는 경우가 많다.

출현하는 층 11~14

HP	공격력	방어력	경험치
45	4	3	50



메탈라이더 (メタルライダー)

한 턴에 두 번 움직일 수 있는, 슬라임 나이트의 강화 판.

출현하는 층 7~10

HP	공격력	방어력	경험치
24	3	3	20



망령갑옷(さまようよろい)

방어력이 높아 데미지를 입히기 힘드니 강력한 무기나 아이템으로 공격하자.

출현하는 층 7~10

HP	공격력	방어력	경험치
25	3	4	40



마도사(まどうし)

공격력이 높은데다 라리호 마법을 걸어 톨네코를 재워놓고 공격해 오니 주의하도록 하자. 혼란 등으로 행동을 봉해놓고 싸우는 것도 좋은 방법.

출현하는 층 7~10

HP	공격력	방어력	경험치
30	3	3	35



기도사(きとうし)

멀리서 일정한 거리를 두고 여러 가지 주문을 사용해 공격해온다.

출현하는 층 12~14

HP	공격력	방어력	경험치
45	3	2	50



메이지키메라(メイジキメラ)

마법을 봉하고 강력한 일격을 걸어온다. 공격력이 무지막지하다.

출현하는 층 11~14

HP	공격력	방어력	경험치
39	5	4	115

등장하는 아이템



도적의 항아리 (どうぞくの壺)

사용하면 눈앞에 있는 아이템을 빨아 들일수가 있다.



두려움의 지팡이 (おびえの杖)

몬스터에게 맞으면 두려움에 떨면서 도망가 버린다.



변화의 지팡이 (へんげの杖)

몬스터에게 맞추면 몬스터가 다르게 변화해 버린다.



호이미의 지팡이 (ホイミの杖)

몬스터에게 맞추면 몬스터가 HP를 회복해 버린다. 절대 맞추지 말자.



변신의 지팡이 (身代わりの杖)

몬스터를 20턴 동안 가짜 신부로 변신시켜 버린다.



능력 있는 지팡이 (モノ力の杖)

몬스터를 아이템으로 변화 시켜 버린다.

톨네코의 집으로 루루라는 아이가 놀러온다. 루루와 포포로가 잠시 후 바깥으로 놀러 나가자 똑같이 생긴 수상한 사내 3명이 톨네코의 집 앞에 나타난다. 그리고는 갑자기 몬스터로 변신을 하고는 톨네코의 집을 불태우기 시작한다. 불이 난 것을 보고 하나둘씩 사람들이 모여들고 그것을 보고 한 왕궁의 기사가 네네를 구하기 위해 톨네코의 집으로 뛰어들다가 불이 난 줄도 모르고 문을 열고 나오는 네네 때문에 문에 부딪혀 버리는 등 이런저런 코미디를 연출한다.

이제 마을에서의 이동이 달라졌다. 마을의 맵 화면을 보면서 원하는 곳으로 방향키를 사용해서 커서를 움직이면 설명이 나온다. 이때 ○버튼을 누르면 그곳으로 이동한다.

① 톨네코의 집



아이템을 저장할 수 있고 세이브를 할 수 있는 곳. 이때까지 얻은 플렉이 점수나 던전을 클리어하면서 모아왔던 몬스터 석상을 볼 수도 있다. 행복의 상자를 열면 음악이 바뀐다.

② 은행



돈을 맡겨 두는 곳. 이 곳에 돈을 맡겨두면 던전에서 죽어서 돈의 반을 잃게 되는 것을 방지할 수 있다. 저택 던전을 클리어해야지 생기게 된다.

③ 마을광장



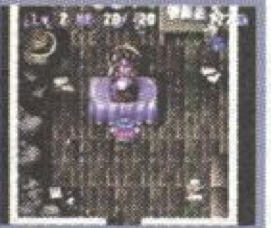
마을사람들이 모여 있는 장소. 빵 가게와 저택 던전은 이곳을 통해야만 갈 수 있다.

④ 마법의 빵집



말 그대로 마법의 빵을 살 수가 있는 곳이다. 물론 일반 빵도 팔고 있으며 묘지의 던전을 클리어해야만 생긴다.

⑤ 레미의 마법가게



금고를 살 수 있고 지팡이의 사용 횟수를 올릴 수도 있다. 또한 던전 시작시의 레벨을 올릴 수도 있다. 물론 돈이 든다.

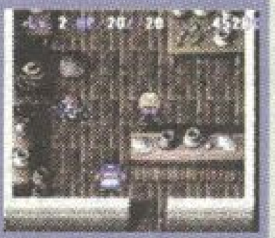


⑥ 오래된 건물



뭐 하는 곳인지 알 수가 없다. 문 앞의 울고있는 건방진 소년 때문에 들어갈 수가 없는 곳인데… 수수께끼의 집.

⑦ 가이바라의 합성가게



합성의 항아리로 여러 가지 아이템을 합성해서 성능을 올려 준다. 단 활과 방패는 합성이 불가능하다.

⑧ 노인의 집



대현자 가시라가 살고 있는 집. 이상한 던전이 얼마나 남았는지 가르쳐 준다.

⑨ 모험자의 숙소



게임의 기본적인 진행 방법을 가르쳐 준다.

⑩ 저택 던전



금고를 찾아 주기 위해 가게되는 던전.

⑪ 묘지



빵가게 주인의 스승이 잠들어 있는 던전.

⑫ 땀과 눈물의 대장간



아이템을 주고 무기와 방패의 플러스 수치를 늘릴 수가 있다. 성의 지하에 있는 던전을 클리어해야 생긴다.



이상한 던전(不思議のダンジョン)

모든 힘을 얻은 톨네코는 마을에서 일어나는 불행한 일들을 없애고 다시 행복한 마을로 만들기 위해서 새로운 던전에 도전을 하게 된다. 이번의 이상한 던전은 이때까지의 던전과는 달리 무한 던전이다. 이 던전의 바로 앞에 있는 토로 유적이 끝나고 나서 마을의 맵 화면이 바뀌며 합성소나 이런 것들이 등장한 이유와, 게임 표지의 '1000번을 플레이 할 수 있다!'라는 문구를 조합해 봤을


▲이곳이 던전의 입구

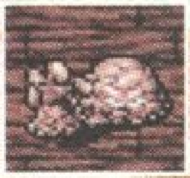
때 춘 소프트는 마지막 던전인 이상한 던전에서 쉬지 않고 플레이를 하도록 하라는 뜻이 아니었나 싶다. 이전 던전까지의 공략으로 톨네코의 대모험-이상한 던전 2가 어떤 게임이라는 것은 모두들 깨달았을 테니 진정한 재미를 위해 이상한 던전에 대해서는 몬스터와 몇 가지 아이템만을 소개하도록 하겠다. 마지막 던전은 스스로의 힘으로 클리어하기 바란다. 이제까지의 던전은 이상한 던전을 클리어할 수 있도록 연습하는 과정에 불과했기 때문이다.



등장하는 몬스터


환술사(げんじゅつし)
드루이드의 파워업 판 몬스터.


미스테리돌(ミステリードール)
회전공격을 주로 하는 몬스터.


용암마신(ようがんまじん)
몸 밑으로는 지면에 묻혀있어 지면을 통해 이동하는 특이한 몬스터.


킬러머신(キラーマシン)
4개의 팔을 가진 로봇이다.


텐츠쿠(テンツク)
언제나 기분 나쁜 웃음을 지으며 쫓아와서 공격한다.


살인귀(殺人鬼)
복면이 무시무시한(?) 그 이름도 유명한 살인귀.


마비해파리(しびれくらげ)
풀신 거리며 공중에 떠있는 슬라임의 일종.

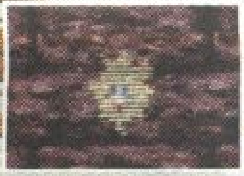

진흙인형(泥人形)
진흙으로 만들어진 인형.


리빙데드(リビングデッド)
썩은 시체와 마찬가지로 죽여도 죽지 않고 곧 다시 살아난다.


기간테스(ギガンテス)
한 개의 눈과 한 개의 뿔을 가진 거인 몬스터.


섀도우(シャドー)
흐느적거리며 다가오는 이 몬스터는 어두운 던전에서도 잘 보인다.


아크데몬(アークデーモン)
던전 깊숙이 들어가 있는 악마.


마네마네(マネマネ)
투명하게 보이는 몬스터로 멀리서는 잘 보이지 않는다.


호이미슬라임(ホイミスライム)
마법을 사용할 줄 아는 특이한 슬라임.


수상한 그림자(あやしかげ)
섀도우와 마찬가지로 어두운 던전 내에서는 잘 보이지 않는 몬스터이다.


커다란 눈(おおめだま)
머리와 비슷한 크기의 눈이 특징인 몬스터.



실버데빌(シルバーデビル)
꼭 날개 달린 원숭이 같은 모양을 하고 있지만 그 속도는 아주 빠르다.



아이언앤트(アイアンアント)
단단한 껍질을 가진 개미 시리즈의 파워업 버전.



환술사(げんじゅつし)
드루이드의 파워업 판 몬스터.



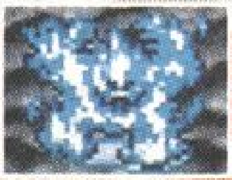
드래곤(ドラゴン)
브레스 공격이 주무기인 강력한 몬스터.



빙하마신(ひょうがまじん)
용암마신 보다도 강력한 공격을 해 온다.



메가잘록(メガザルロック)
메가잘이라는 이름에서 알 수 있듯 자폭 공격을 한다. 요주의 몬스터!



브리자드(ブリザード)
프레임의 버전 업 몬스터



폭탄암(爆弾岩)
이 녀석의 폭발은 메가잘록 보다도 강하다. 피해가기 순위 No. 1.



킬러아머(キラーアーマー)
공격력은 그저 그렇지만 방어력은 튼튼한 몬스터



날개선인(はね仙人)
직접 공격보다는 주문 공격을 하기 때문에 더욱 짜증나는 녀석

등장하는 아이템



베이비포크 (ベビーフォーク)
베이비사탄이 가지고 있는 포크. 훔치기의 특수능력이 붙어있다.



지켜보는 방패 (見切りの盾)
적의 공격을 반격하기 쉬워지는 방패. 물론 마법공격의 반격도 우수하다.



합성의 항아리 (合成の壺)
아이템의 능력을 하나로 합치는 항아리. 여러 가지를 시험해 보자.



분열의 지팡이 (分裂の杖)
이 지팡이의 주문에 걸린 것은 무엇이든 공중분해된다. 물론 몬스터도 예외일 수 없다.



재도전하는 두루말이 (やりなおしの巻物)
읽으면 조금 전 상황부터 다시 시작한다. 하지만 시간은 그대로임에 주의할 것.



위확장의 씨앗(胃拡張のたね)
톨네코의 위평수를 늘려서 음식이 더 많이 들어가게 한다. 이렇게 하면 1회에 축적할 수 있는 만복도가 높아지기 때문에 자주 빵을 먹지 않아도 된다(사람은 빵으로만은 살 수 없다).



하라헤라즈 반지(ハラヘラズの指輪)
소화가 극도로 느려지는 반지. 위확장의 씨앗과 콤비네이션으로 사용하자.



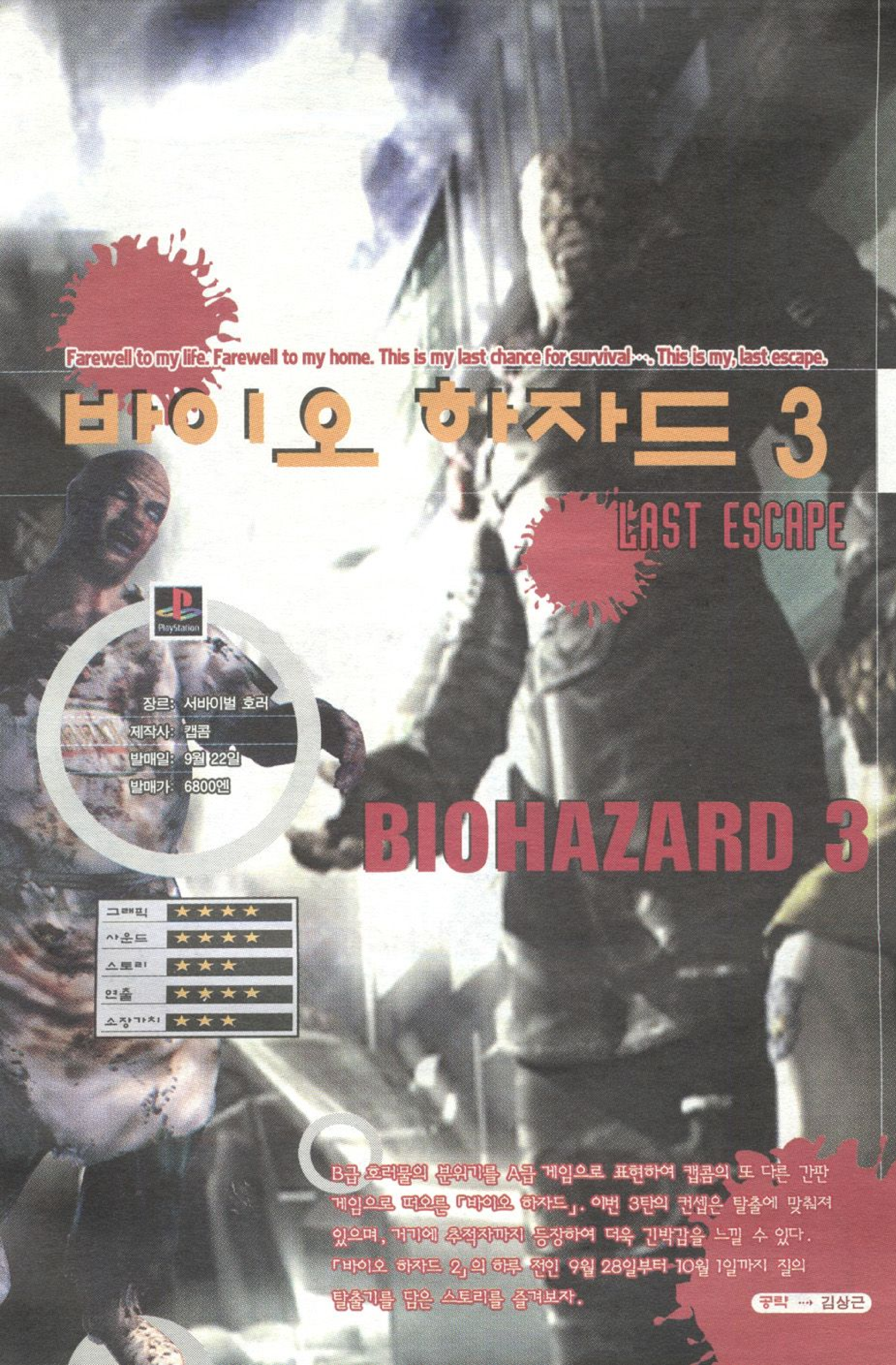
투시의 반지(透視の指輪)
바람의 위치까지도 볼 수 있는 반지. 다양한 물체의 위치를 파악할 수 있다.



공략을 마치고...

필자가 SFC시절에 잠도 안 자면서 즐기던 톨네코의 대모험의 후속작인 이 작품은 드퀘를 좋아하는 사람이라면 누구나 해 볼만한 게임이다. 깔끔한 동영상이 게임의 분위기와 잘 맞아떨어지는데, 몇 가지 마음에 안 드는 점이라면 약간 떨어지는 조작감과 SFC시절에 비해 거의 변한 것이 없는 그래픽이다. 사운드도 하나의 음악을 가지고 또 우려먹지만 다행히 드퀘의 사운드를 좋아하는 필자에게 그런 것은 문제가 되지 않는다. RPG를 하는 게이머라면 꼭 해봐야 할 명작.





Farewell to my life. Farewell to my home. This is my last chance for survival…. This is my, last escape.

바이오 하자드 3

LAST ESCAPE

PlayStation

장르: 서바이벌 호러
제작사: 캡콤
발매일: 9월 22일
발매가: 6800엔

BIOHAZARD 3

그래픽	★★★★
사운드	★★★★
스토리	★★★
연출	★★★★
소장가치	★★★

B급 호러물의 분위기를 A급 게임으로 표현하여 캡콤의 또 다른 간판 게임으로 떠오른 「바이오 하자드」. 이번 3탄의 컨셉은 탈출에 맞춰져 있으며, 거기에 추적자까지 등장하여 더욱 긴박감을 느낄 수 있다. 「바이오 하자드 2」의 하루 전인 9월 28일부터 10월 1일까지 질의 탈출기를 담은 스토리를 즐겨보자.

공략 ··· 김상근

프롤로그

초가을, 숲에서 부는 푸른 바람이 흙 냄새 풍기는 매화나무의 풍경을 바꾸고 있다. 언제나 그렇듯 계절의 변화. 사건으로부터 1개월 반 남짓. 미국 중서부에 위치한 조그만 공업도시 라쿤 시티도 가을을 맞이하고, 사람들의 일상 속에 그 기억은 서서히 잊혀져 가고 있었다. 아크레이 산지에서 일어난 엽기사건! 투입된 특수부대 S.T.A.R.S.의 괴멸. 저택에 숨겨진 엄브렐러의 생체 병기 연구 시설과 사람과 동물을 끔찍한 괴수로 변이시키는 악마의 바이러스 T의 위력. 사람들은 생존자들의 말을 믿지 않았다. 그들이 그곳에서 체험한 공포. 수많은 생체 병기와 살아있는 시체의 존재는 상상을 넘어섰기 때문이다. 생존자들은 사람들의 이해를 기다리지 않고 거대한 악을 파헤치기 위해서 유럽으로 향했다. 그리고 그것을 시작으로 라쿤 시티의 이변이 시작된다. 거리에서는 수상한 살인이 빈번히 일어나고 기이한 병이 유행하기 시작했다. T 바이러스의 유입. 눈에 보이지 않는 악마는 조용히, 그리고 은근히 다가와 인간을 괴수로 변이시켰다. 사람들은 자신의 우매함을 저주했다. 하지만 이미 선택은 끝났다. 미래는 이미 그들의 손에서 멀어져갔다. 라쿤 시티는 붕괴의 때를 맞이하고 있었다.



인물 및 집단 소개



CARLOS OLIVEIRA 카를로스 올리베이라

나이	21세
혈액형	O형
키	182Cm
몸무게	83kg

남미 출신. 정확한 국적은 알 수 없지만 인디오의 재능을 계승하고 있는 것 같다. U.B.C.S. D소대 A분대의 소속 병사. 팀 내에서는 중화기 지원과 후방 담당. 또, 무장의 정비와 현지 조달도 한다.

JILL VALENTINE 질 발렌타인

나이	23세	혈액형	B형
키	66Cm	몸무게	49kg

라쿤 시티 경찰서의 특수부대 S.T.A.R.S.의 대원. 폭발물과 트랩 설치 전문가로, 미군 델타 포스의 훈련 과정을 수료했다. 플레이어가 조작하게 되는 여성 주인공으로 유럽으로 향하기 직전 바이러스 오염 사건에 개입, 라쿤 시티에서 탈출하게 된다.



MIKHAIL VICTOR 미하일 빅토르

나이	45세	혈액형	A형
키	175Cm	몸무게	98kg

현 러시아 공화국 쿠트페테르브르그 출신. U.B.C.S. D소대 대장. 과거에 게릴라 조직의 리더로서 수차례 테러를 성공시킨바 있다.



NICHOLAI GINOVAEF 니콜라이 지노비에프

나이	35세	혈액형	A형
키	187Cm	몸무게	102kg

현 러시아 공화국 출신. U.B.C.S D소대 B분대를 지휘하는 용병. 연방 붕괴 전까지는 소련의 특수 부대에 소속하고 있어서 비밀 임무와 특수 작전을 수행하는 것 같다.



S.T.A.R.S.
(Special Tactics and Rescue Service)

S.T.A.R.S.는 특수 전술을 사용하는 구조 부대의 약칭. 도시형 테러와 다변화하는 범죄에 대응하기 위해 1996년 라쿤 시티 경찰서에 설립했다.



U.B.C.S
(Umbrella Biohazard Countermeasure Service)

엄브렐러가 보유한 특수부대로, 주로 망명한 군인들로 이루어졌다. 바이오 하자드에서 인명 구조를 목적으로 하고 있어 사망률이 높다. 위험 지대에서 인명구출과 탈출의 성과를 올리고 있다.

라쿤 시티의 사건기록	
1999년 5월 11일	라쿤 시티 교외의 저택에서 바이오 하자드가 발생한다
7월 24일/바이오 하자드	S.T.A.R.S. 브라보 팀의 헬리콥터가 아크레이 산지에서 소식이 끊김. 조사를 위해 S.T.A.R.S의 알파팀이 투입된다
7월 25일	크리스, 질, 베리, 레베카, 브래드의 5인이 라쿤 시티 교외의 저택을 탈출한다
8월 8일	크리스가 교외의 사건을 보고 하지만 서장은 무시한다
8월 중순	수상한 사건이 다발. 마을 여기저기서 괴물을 봤다는 제보가 이어지고 크리스는 연방 경찰국에 조사를 의뢰한다
8월 24일	크리스, 질, 베리의 세 사람이 G 바이러스의 정보를 잡는다. 더욱 자세한 조사를 위해 유럽행을 결정한다
9월 중순	G 바이러스를 탈취하기 위해 엄브렐러의 간부가 스파이를 파견한다
9월 23일	대량의 T 바이러스가 유출. 라쿤 시티의 참극이 시작된다
9월 26일	좀비 집단이 라쿤 경찰서를 습격한다
9월 28일/바이오 하자드 3	은밀히 시내에 남아있던 질은 카를로스와 만난다
9월 29일/바이오 하자드 2	레온이 라쿤 시경에 발령. 그리고 클레어가 라쿤 시티에 도착한다
9월 30	레온, 클레어, 셰리 3인은 라쿤 시티를 탈출. 에이다는 행방 불명

크리처스-바이러스가 낳은

드레인 디모스



「1」에 등장했던 키메라를 대신하여 나온 크리처. 통칭 DD. 척보기에 날카로운 손톱을 이용, 벽면을 타고 이동하는 것도 키메라와 유사하다. 원래 브레인 서커와 같이 곤충이 변한 것으로 손톱의 타격과 잡기공격을 특기로 한다. 원래는 소형으로 동물에 기생하였지만 좀비로부터 양분을 흡수하여 커진 형태라고 한다. 다리가 2개로 다가오는 형태와 천장에 매달려서 사냥감을 기다리는 형태가 있다.

브레인 서커



머리가 2개에 팔이 3개 달린 엽기형 크리처. 머리에서 나오는 혀는 뇌수를 빨아들인다. 당연히 이름에 걸맞게 질의 머리를 노리고 달려든다. T 바이러스가 만든 곤충인 듯.

헌터 감마



병원에서 백신을 얻을 때 나오는 녀석. 개구리형으로 잘 뛰어다니지만 공격이 직선적이라 회피하기가 쉽다. 하지만 의외의 장소에서 점프공격을 가해오므로 주의하자. 직사광선과 건조함에 약해서 출현 장소는 한정적이다.

헌터 베타



「1」의 헌터와는 다르게 태어난 변종. 손톱공격이나 돌격성능이 우수하므로 깊게 공격당하지 않도록 조심해야한다. 협공을 당하면 긴급 회피 구르기 외에는 방법이 없을 정도로 속도가 빠르므로 구석에 몰리지 않게 공략해야 한다. 테스트와 실전을 위해 라쿤 시티에 보내진 것이라고 한다.

큰 거미

독액을 내뿜고 죽으면서 몸 속에서 작은



거미를 낳는다. 시리즈 고정 출연자. 독에 걸리면 체력이 급격히 떨어지고 내구력이 약해지므로 블루 허브를 준비해야 한다. 작은 거미는 밟으면 사망하므로 자근자근 밟아주자.

그레이브 디거



미미즈가 변화해 거대화된 크리처. 숨어 있다가 거대한 입으로 공격한다. 대시와 퀵 턴을 조합해서 유인한 다음 밖으로 나오면 탄환을 날려주자. 지하에 빠졌을 때나 지진이 났을 때 등 반드시 처리해야 하는 크리처 중 하나.

좀비견

인간 좀비와 달리 빠른 스피드가 주무기인 크리처. 의외로 머리가 좋아서 협공을 한다. 하지만 한번 회피하고 나면 몰려있는 녀석들을 발견할 수 있다. 샷건으로 보내주자. 이동



속도는 질이 달리면 쫓아 오지 못하므로 무시하는 것도 좋다.

슬라이딩 웜



사냥감을 발견하면 달려들어 피를 빨아먹는다. 한 마리로는 위협적이지 않지만 집단으로 달려들면 괴롭다. 거대한 거머리형이지만 사실은 그레이브 디거의 유충이다. 그레이브 디거의 알은 2시간이면 부화되어 1m 상당의 슬라이딩 웜이 된다고 한다. 사실 달리기만 하면 녀석들은 공격 한번 못하지만 이쪽의 몸 상태가 좋지 않을 때는 주의가 필요하다. 사다리를 타려고 멈춘 순간 달려드는 경우도 있으니 조심하자. 물리면 역시 버튼 연타로 떼어내야 한다.

조작 방법

버튼	용도	설명
방향키	이동	상 – 전진, 하 – 후진, 좌 – 좌회전, 우 – 우회전
	커서의 이동	선택지나 서브 화면에서의 커서 이동
□, ○버튼	결정, 액션	조사한다, 도어를 연다, 공격한다, 계단 등을 오르내린다, 결정한다
	맵 표시의 확대, 축소	에어리어 맵을 볼 때 표시의 확대, 축소를 할 수 있다
×버튼	캔슬, 대시	누른 상태로 이동하면 대시한다
△버튼	MAP의 표시	지도를 표시한다
R1버튼	공격 준비(적 한정)	누르고 있는 동안은 화면의 적을 향해 공격 자세를 취한다. R1버튼을 누른 상태에서 □, ○버튼을 누르면 공격한다. 무기를 장비하고 있을 때만 유효
R2버튼	공격 준비(모든 대상)	화면 내에 있는 모든 대상을 조준할 수 있다. 무기를 장비하고 있을 때만 유효
L1버튼	조준점 변경	R1, R2를 누르고 공격준비 상태에서 L1을 누르면 다른 곳을 조준할 수 있다
SELECT버튼	게임 콘피그 화면을 표시한다	이벤트 화면을 강제로 종료시키고 다음 화면으로 넘어간다
	이벤트 스킵 MAP 메뉴 선택	MAP 화면에서 에리어의 MAP을 표시해 준다
SARAT버튼	스테이터스 화면을 표시한다	
아날로그 왼쪽 스틱	이동	상 – 전진, 하 – 후진, 좌 – 좌회전, 우 – 우회전
아날로그 오른쪽 스틱	스테이터스 화면을 표시한다	

액션

공격



R1버튼을 누른 상태에서 □, ○버튼을 누르면 플레이어가 장비한 무기로 공격을 한다. 조준 상태에서 방향키를 위, 아래로 하면 공격의 각도를 조정할 수 있어서 높이가 다른 적도 공격할 수가 있다.

밀기

방향키를 위로 고정하고 있으면 물건을 밀 수 있다. 화면을 잘 봐서 2D로 처리된 그래픽과는 달리 윤곽선이 덜 매끄러운 물건이 있으면 밀어보자. 단, 접근 각도가 맞지 않으면 밀리지 않는다.



오르기와 내리기

방향키를 위로 누른 상태에서 □, ○버튼을 누르면 질은 요령껏 물건 위로 올라간다. 장애물로 막혀있는 곳이 보이면 의문을 가지고 넘어보자. 개척 정신이다. 물론 내려올 때도 같은 방법으로 내려오면 된다. 좀비들을 피하는 용도로도 이용된다.



긴급 회피

상대가 공격하는 순간 R1, R2버튼을 누르



거나 누른 상태에서 공격버튼을 누르면 앉아 대시, 횡이동, 앞으로 구르기 등의 다양한 방법으로 상대의 공격을 회피하게 된다. C모사의 「파워스톤」의 회피와 비슷한 시스템으로 전투가 더욱 즐거워진다. 상대가 전의를 상실했다면 심의파나 쫀득(숏슬더) 등의 공격력을 가진 기술이 나가기도 한다. 라이트 모드에서는 R1, R2를 누르고 있는 것만으로도 어느 정도 회피가 된다. 긴급회피 후에 약간의 대시로 상대의 사각에 들어간 후 다음 공격을 피하는 것도 가능하다. '상대에게서 멀리 나에게서 가깝게'를 실현해서 살아남자. 상대의 잡기 공격에 걸렸을 때에는 가급적 모든 버튼을 연타하면 앙탈을 부리며 빠져나올 수 있어 데미지를 줄이는 것이 가능하다. 또 넘어져서 다운이 된 경우라면 모든 버튼을 연타해서 일어나는 것이 좋다. 웅크리고 있는 동안에는 타점이 있으므로 추적자의 '일어나 이 자슥아'(데빌 크로우) 등의 기술에 당할 수 있기 때문이다.

퀵 턴

방향 버튼을 아래로 누르고 후퇴 중에 × 버튼을 누르면 180도 회전을 한다. 그레이브디거를 유인할 때 대시로 접근 후 퀵 턴, 상대를 유인하여 대시로 멀어져서 퀵 턴, 상대를 돌아보며 사격하는 패턴으로 응용이 가능하다. 퀵 턴으로 문을 잘못 열고 들어왔을 때 재빨리 나갈 수도 있다.

공격 오브젝트



스테이지 안에는 총으로 쏘면 폭발하는 물건이 있다. 이러한 물건을 R2를 사용해 조준하면 쉽게 이용할 수 있다. 벽에 달려 있는 의문의 폭발물이나 소화전, 뻔히 보이는 데인저러스한 드럼통이라던가, 왠지 터질 것 같은 파이프를 터뜨려 접근을 막거나, 파이프의 밸브를 사격으로 돌려서 여는 매력적(?)인 액션도 가능하다. 아쉬운 점이 있다면 질의 힘이 모자라는 관계로 엄브렐러 용병이 사용하는 드럼통을 굴려 넣고 사격하는 일은 안 된다는 점이다. 핸드건으로 상대하기 힘든 헌터류나 추적자들이 등장하는 곳에는 이러한 오브젝트가 존재하므로 잘 활용하자.

라이브 셀렉션



게임 진행시 질이 위험에 직면한 순간, 화면이 반전되며 이지선다의 선택문이 나오게 된다. 대부분 게임의 최종 결과에는 영향을 미치지는 않고 진행 과정이 바뀌게 된다. 그리고 시간 내로 결정하지 못하면 더욱더 위험해지는 경우가 생기므로 '더헉'하는 마음으로 단번에 결정해주자. 자신의 성격대로 정하는 것이 게임을 더욱 즐겁게 만들어준다.

랭킹

게임 클리어 후에는 진행 시간과 세이브의 수, 그리고 구급 스프레이의 사용 횟수에 따라 S와 A에서 E까지 등급을 받게된다. 플레이 시간이 짧고, 세이브 횟수와 스프레이 사용 수가 적을수록 높은 등급을 얻을 수 있다.

클리어 후의 특전



▲미니게임



▲부띠끄의 열쇠

신 코스츔의 추가

클리어 데이터를 로드하여 컨티뉴를 선택해 다시 시작하면 처음 플레이 때에 가지 못했던 부띠끄의 열쇠를 얻게 되어 코스츔 플레이(?)를 즐길 수 있다. 단순히 옷만 바뀐다기 보다는 「디노 크라이시스」의 레지나나 「바이오 1」의 질로 완전히 바뀐다. 그 외에 오리지널로 폭주족의 가죽 슈트와 절대 분위기와 안 어울리는 하얀 정장(하긴 치마를 입고 좀비존을 거니는 것도)과 교통 경찰 복으로 보이는 옷이 있다.



◀이런, 레지나

▼왠지 모르게 걸려 있다





▲오우, 베레모

스토리의 변화를 즐긴다

스토리의 큰 줄기가 변한다기 보다는 라이브 셀렉션 선택에 따라, 니콜라이를 추적자가 살해하거나 엔딩에서 베리가 등장하지 않는 등 자잘한 스토리가 변화하게 된다(특전 이라기 보다는 처음에 플레이한 선택과는 다르게 라이브 셀렉션을 선택해 변화를 즐길 수 있다는 점).

에필로그의 추가

헤비 모드로 클리어시 나오는 에필로그가 추가된다. 시리즈의 등장 인물 들의 근황을 알 수 있다. 모두 8가지가 있다.

미니 게임THE MERCENARIES -OPERATION MAD



▲뭔가 풍기는 맛이 있다

클리어 데이터를 로드하면 미니 게임이 추가된다. U.B.C.S의 3명중 한 명을 선택해 제한시간 2분 안에 임무를 완수하는 게임이다. 본 편에서 질을 괴롭히던 크리처들이 올스타로 등장한다. 이곳에서 크레딧을 모으면 본 편에서 게틀링 건이나 로켓 런처를 사용할 수 있게 된다.

캐릭터별 특성

카를로스

「스파」의 류처럼 표준형이라고 할 수 있다. M4A1과 이글 6와 탄창, 그리고 3개의 믹스드 허브를 가지고 있어 착실한 진행이 가능하다. 공격 오브젝트와 도그파이팅을 적절히 활용하여 진행하자.



▲표준형 열혈

미하일

마치 장기에프라고나 할까? 견실한 파워형 캐릭터이다. 산탄총과 마그넘, 로켓 런처를 가지고 있어 한번에 몰아서 척살이 가능해 시간을 늘리며 진행할 수 있다. 다만 회복의 기회가 적으므로 좀비에게 바짓가랑이 붙잡히는 일이 없도록.



▲장땡기

니콜라이

이 녀석은 프로다. 마치 컴뱃 나이프 하나를 들고 적진으로 뛰어드는 기분. 수많은 회피로 시간을 늘리고, 폭발물 파괴와 시크릿 플레이스를 찾으며 독한 마음으로 달리자. '훗, 이제 시시해졌어'라는 기분이 들 때 인생의 의미를 생각하게 해준다.



▲프로페셔널

목적



▲B급의 분위기



▲하나만 살 것인가

2분의 제한시간 안에 전차에서 창고까지 적을 쓰러뜨리고, 사람을 구출하며 가는 죽음의 게임으로, 이 게임에서 특전을 구입해 본편에서 사용이 가능하다. 목적지에 도달하면 의문의 인물이 부하를 통해 보수를 주는데, 전체적으로 B급 분위기를 피운다. 본편이 구성에 있어서 치밀성을 보여준다면 이 미니게임은 그런 치밀함에서 벗어나 매너리즘 게임에 대한 완벽한 패러디를(?) 보여주어 플레이어로 하여금 미소지으며 할 수 있게 해준다. 실로 유쾌한 일이다. 구입 가능한 특전은 어설트 라이플 무한사용, 게틀링 건 무한사용, 로켓 런처 무한사용, 마지막으로 「바이오 하자드 3」에 등장하는 모든 무기의 무한 사용이 있다(어딘가 수상하다 역시나 B급. 마지막 것만 필요하다지만 왠지 수집욕을 자극한다).

생명 연장의 꿈

의문의 게임. 주최자는 우리의 행동을 모두 보고 있어서 무언가 놀라운 행동을 취하면 보너스 시간을 준다. 주최자가 좋아하는 행동은 다음과 같다.

●콤보를 노린다

타임 보너스의 메시지가 사라지기 전에 다른 괴수를 척살하면 주최자는 놀란 나머지 시간을 더욱 많이 준다. 예를 들어 좀비 1마리를 죽이는데 3초라면 연속으로 2마리를 죽이면 7초의 보너스 시간을 준다.



▲쾌감 증대의 법칙에 의한

●공격 오브젝트를 활용한다

고급 서바이벌 기술인 오브젝트 활용. 이 기술로 수많은 좀비를 한번에 처리하면 수십초의 시간을 얻을 수 있다. '으악 시간이 남아'라고 행복한 비명을 지르게 될지도(하지만 시간을 많이 남겨야 보수가 올라간다). 샷건



▲적게 쓰고 많이 빤다

을 이용해 비슷한 효과를 얻을 수도 있다. 중요한 것은 한번에 해야 한다는 것.

●회피한다



▲찰라의 예술

좀비류보다는 조금 더 진화한 크리처 올스타즈의 연속기를 회피하다 보면 흐뭇해진 주최자는 시간을 많이 준다. 연속 회피 후 오브젝트의 폭발. 이런 것을 국물도 안 남긴다고 한다.

●은밀한 곳으로 들어간다

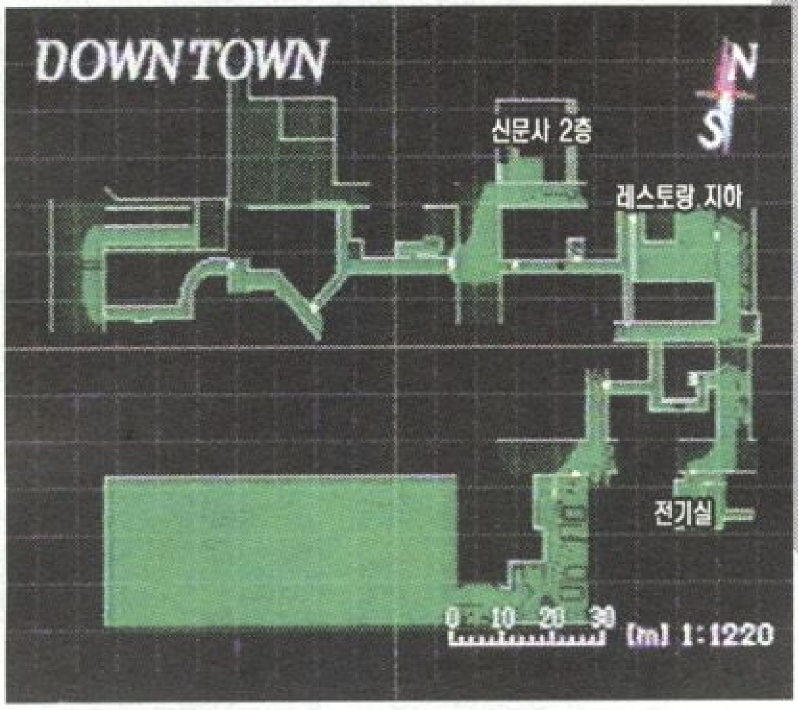
가끔 아무 것도 없는 장소로 들어가면 정말 의문스럽게도 시크릿 보너스가 나온다(…기타 프릭스?). 주최자는 변태일지도 모른다는 생각이 문득.

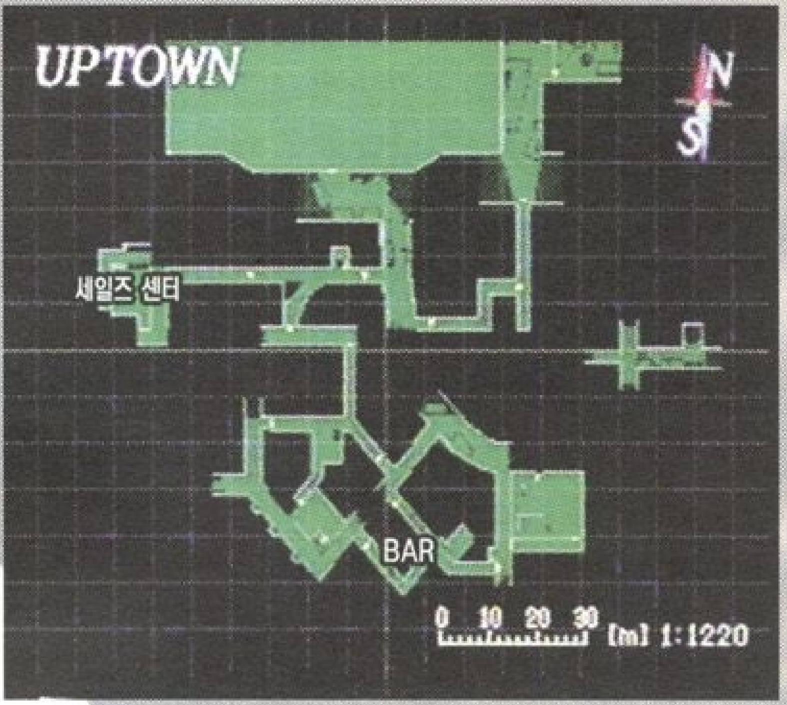


▲시크릿 보너스

용병이지만 구조대

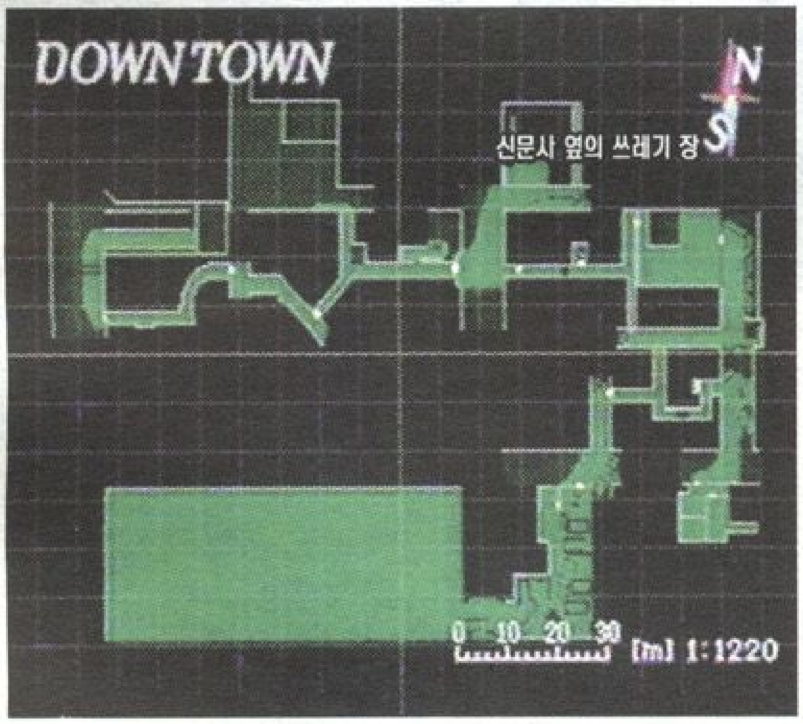
용병이라고 하지만 사실 그들은 구조대. 위험에 빠진 소시민을 구해주자(사실은 실험용 샘플 획득?). 다음의 장소에 가면 대펀치에 빠진 시민이 있다. 구출해주면 조금의 타임 보너스와 강화탄, 회복아이템 등을 준다. 주위의 크리처를 학살해서 얻는 보너스도 생기니 봉사하는 마음으로 구출하자. 다음의 장소에 가면 구조할 수 있다.





의문의 장소

악취미인 듯, 의문의 장소로 들어가면 보너스를 준다. 다음의 장소에 가보자.





아이템과 무기

나이프



처음부터 가지고 있고 위력은 약하다. 벽에 맞으면 튕겨져 나온다. 높이에 따라 3가지 공격 법이 있다.

M92F 커스텀



처음부터 가지고 있는 총. 베렛타라고 불리우는 총이다. 안정성으로 사랑받는 물건. 장전 탄 수는 15발. 9mm총알을 사용한다. 공격 오브젝트를 정확히 가격하는데 사용하기 좋다.

BENELLI M3S



광범위하게 공격하기 위한 산탄총. 멀리서 쏘면 여러 곳에 타격을 줄 수 있고, 가까이서 쏘면 강력한 공격력을 보인다. 관통력이 좋아서 일렬로 늘어선 좀비를 처리하는데 좋다.

웨스턴 커스텀 M37

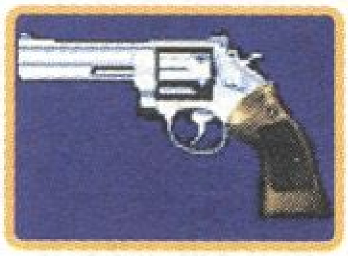


파츠를 조합하여 만드는 총. M3S 보다 연사력이 조금 좋다. 리로드시 액션이 화려한 것이 장점이랄까?

EAGLE 6.0

파츠를 조립하여 만드는 핸드건. 추적자를 쓰러뜨리면 이런 류의 조합 파츠를 얻을 수 있다.

S&W M629C



회전 방식의 마그넘 총. 한 발의 위력이 강력하다. 반동이 커서 연사는 어렵다.

Hk-p 그레네이드 발사장치



위력이 크고 장전 시간도 크다. 탄에 따라 효과도 다양하다. 탄도가 눈에 보이는 것도 특징 중 하나.

허브

녹색, 적색, 청색의 세 가지가 있다. 녹색은 체력 회복, 적색은 조합을 통한 효과 상승, 청색은 해독 효과가 있고, 이 세 가지를 조합하여 조합 허브를 만들 수 있다.

구급 스프레이와 박스

구급 스프레이를 사용하면 허브보다 체력을 더욱 많이 회복할 수 있다. 구급 스프레이가 많을 때는 박스에 넣어서 소지하면 칸을 덜 차지한다. 박스는 추적자를 쓰러뜨리면 얻을 수 있다.

마인 스로



미리 장치해 두면 적이 가까워졌을 때 자동으로 인식하여 폭발한다. 탄 수는 6발.

건 파우더와 리로드 툴

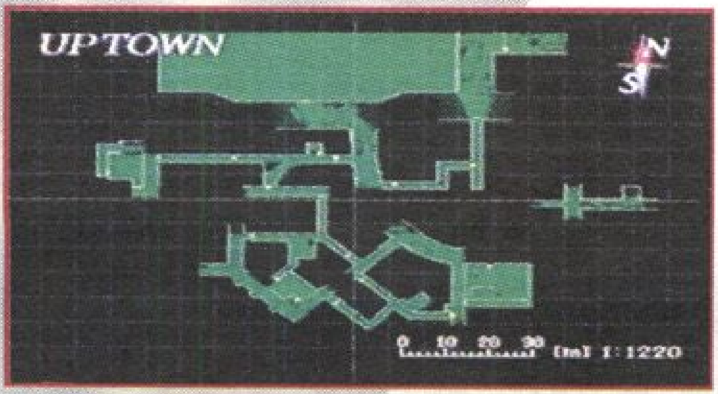
A - 핸드건
B - 샷건
C - 그레네이드 탄환
A+C - 화염탄, B+C - 유산탄, C+C - 냉동탄, C+C+C - 마그넘 탄

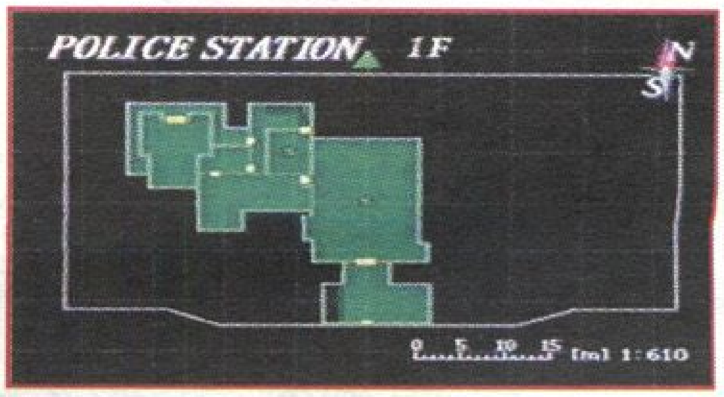
건 파우더와 리로드 툴을 이용해 총알을 만들 수 있다. 그리고 건 파우더끼리 조합해 다른 총알도 만들 수 있다.

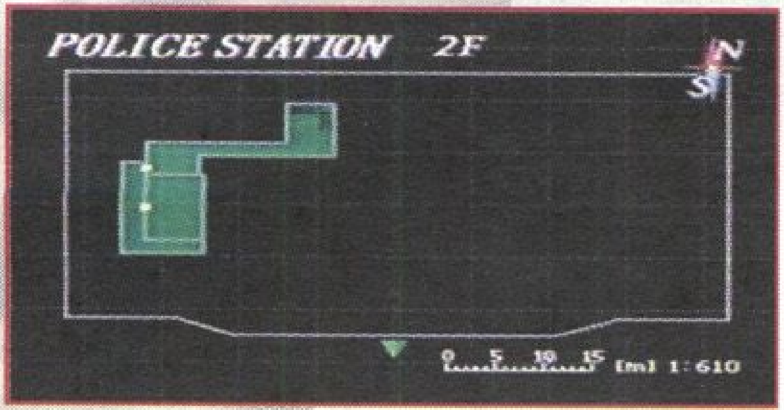


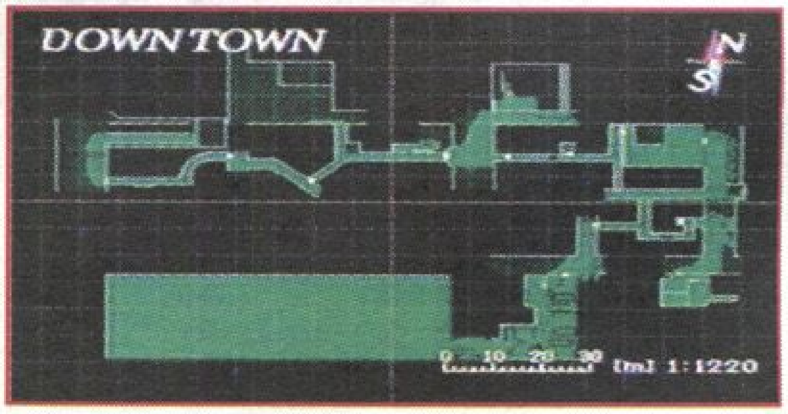


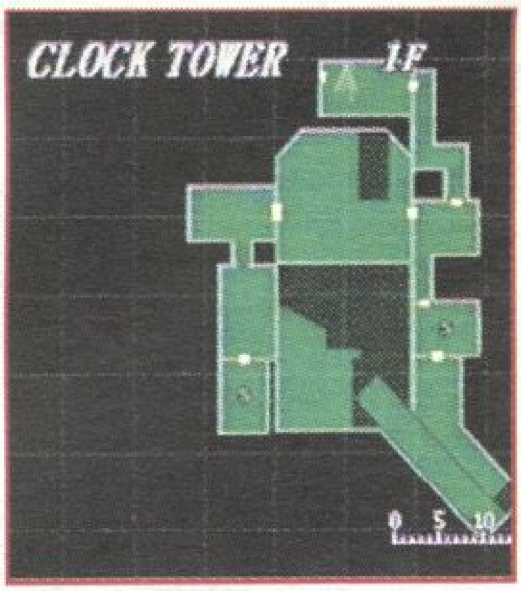
지도열람

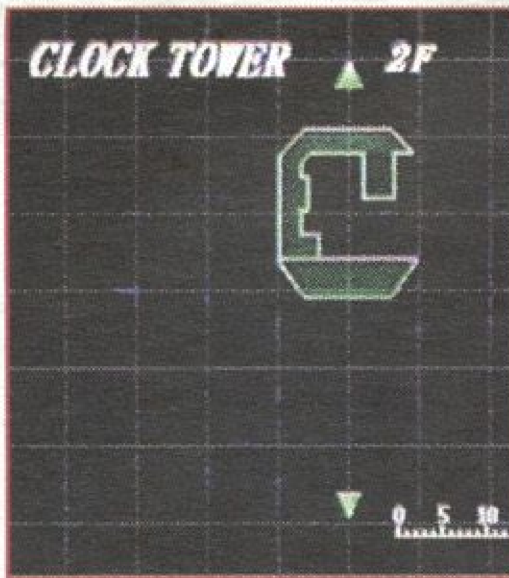


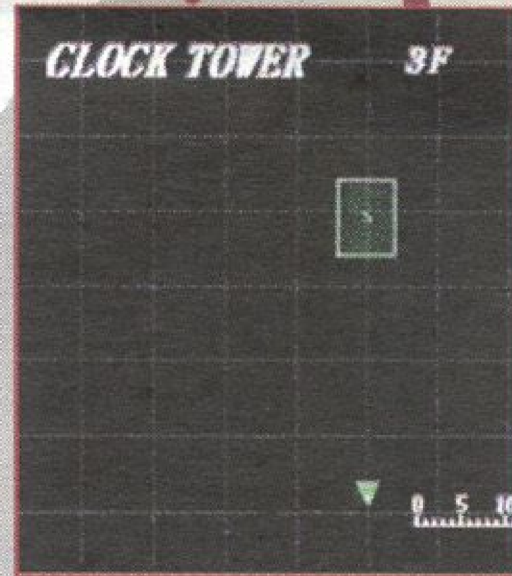


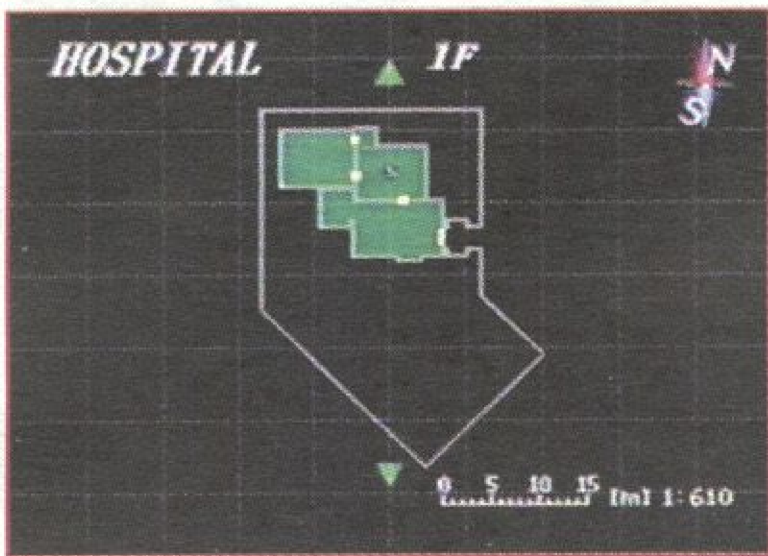


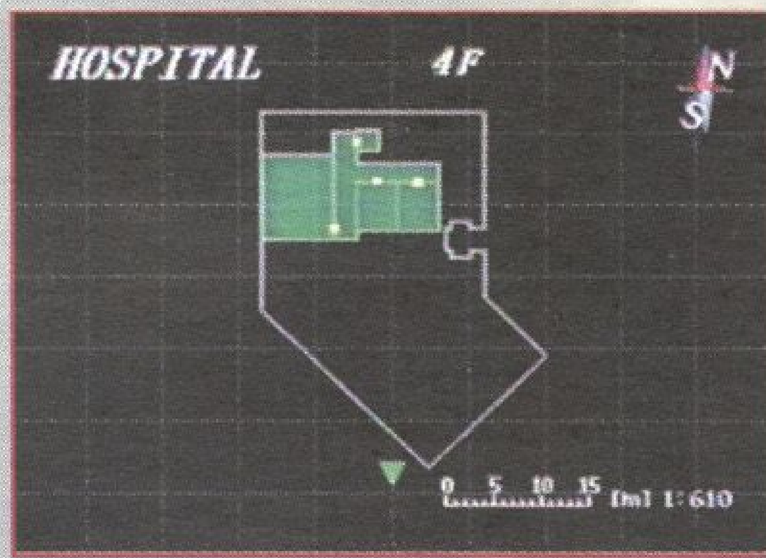


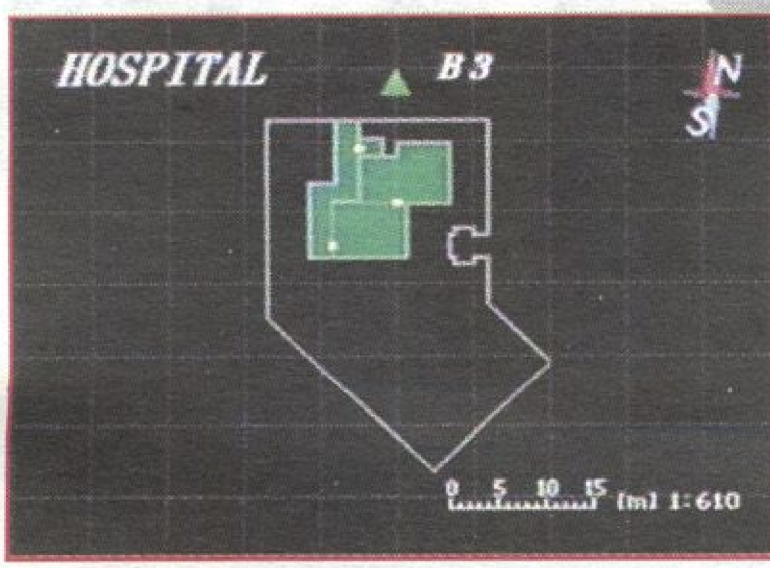

CLOCK TOWER 1F
0 5 10

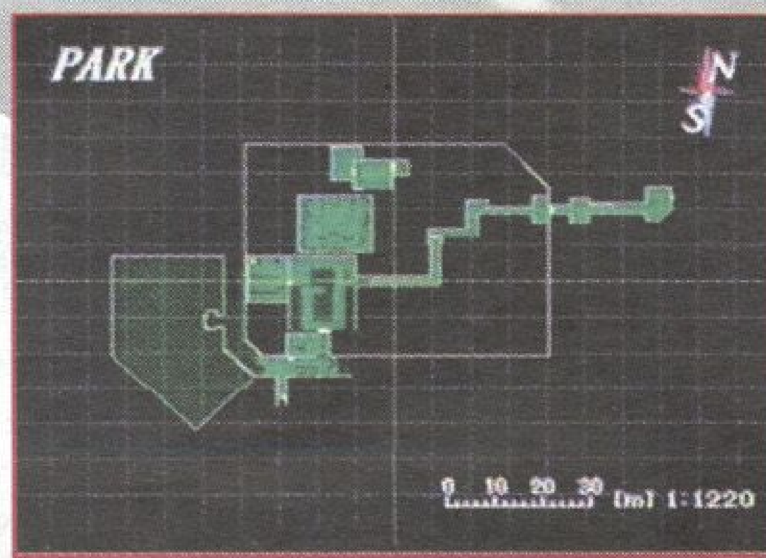

CLOCK TOWER 2F
0 5 10

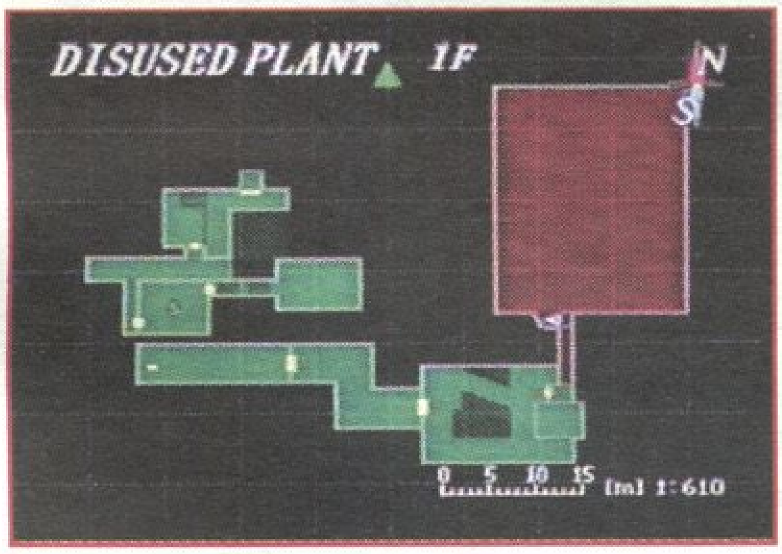

CLOCK TOWER 3F
0 5 10

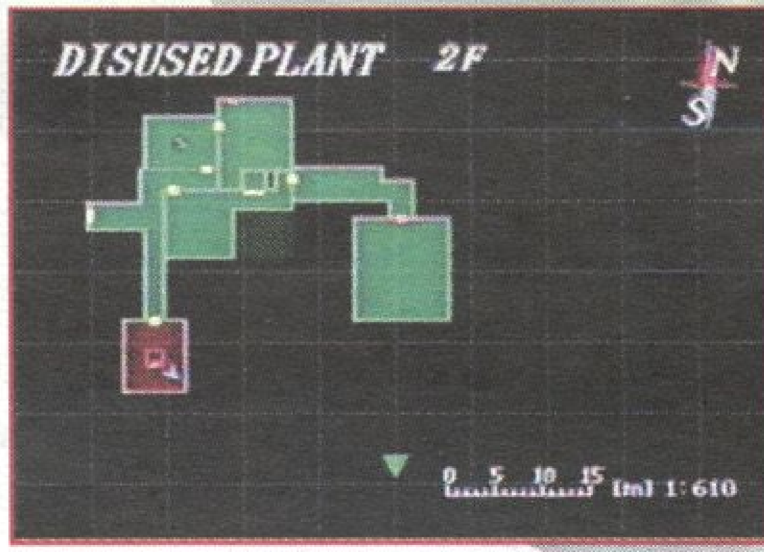

HOSPITAL 1F
N
S
0 5 10 15 [m] 1:610


HOSPITAL 4F
N
S
0 5 10 15 [m] 1:610


HOSPITAL B3
N
S
0 5 10 15 [m] 1:610


PARK
N
S
0 10 20 30 [m] 1:1220


DISUSED PLANT 1F
N
S
0 5 10 15 [m] 1:610


DISUSED PLANT 2F
N
S
0 5 10 15 [m] 1:610

LAST ESCAPE

그것은 평범한 9월이었다. 사람들에게 대항할 용기마저 있다면…. 엄브렐라를 거역하는 사람은 없다. 그것이 파멸의 선택일지라도…. 어리석음의 대가를 치르게 될 것이다. 용서를 바라기에는 모든 것이 너무 늦었다. 운명이 흘러가기 시작한 때에 그것을 멈추게 할 수는 없을 것이다. 누구에게도…. 최후의 9월이 지나가려 하고 있다. 그것을 이해하고 있는 것은 나뿐이다. 지금은 이미 사람들의 비명소리도 없다. 그러나… 난 아직 살아남아 있다.

창고로 들어간다.

질: 슬슬 여기를 나가는 게 좋겠어요.

중년: 뭐어라고! 미쳤어? 난 길바닥에서 딸을 잃었어! 또 거기로 나갈 수는 없어!

질: 따님 일은 안됐지만…. 이제 누가 우리를 돕겠어요?





▲고집이 강인한 중년

중년: 안돼! 밖에 나가는 것만은 싫어. 시체들에게 먹히느니 차라리 여기서 굶어 죽는 게 나아! 날 그냥 내버려둬!

중년이 말을 안 듣는다. 상황 파악이 안되는 고집센 중년은 놔두고 살길을 찾자. 위층에는 오피스가 있고 그곳에는 세이브를 할 수 있는 타이프와 아이템 박스가 있다(지도상에서 'S'로 표시되는 이곳을 세이브포인트라 부른다). 더불어 건 파우더와 창고에서 나갈 수 있는 창고 열쇠를 얻을 수 있다.



▲이런 녀석은 두고 가자

열쇠를 열고 밖으로 나가 보자. 음산한 소리와 함께 좀비들이 반겨준다. 주민들이 기르던 것으로 추정되는 허브들도 있으니 챙겨두자. 식료품 창고로 추정되는 곳의 문을 열려고 하자 브레드의 모습을 한 남정네가 벌떡 튀어나와 달려간다. 좀비들을 치우고 안으로 들어가면 라이터 오일과 샷



▲좀비 한 마리에 과도한 화력을 집중하고 있다

건을 얻을 수 있다. 브레드가 뛰어간 방향으로 가보자. 돌아다니다가 바(BAR)에 이르면 총소리를 들을 수 있다. 그곳으로 가보면 바(BAR)로 도망가는 브레드가 보인다. 바(BAR)로 들어가면 브레드가 좀비 한 마리와 격렬히 다투고 있다. 그다지 도와주지 않아도 혼자서도 잘 한다.

질: 브레드 정신차려! 경찰은 뭘 하고 있는 거야!?

브레드: 질, 네가 아직 살아있다니…. 그 녀석들, 좀비에게 상대가 될 리가 없잖아. 그보다 질, 이제 너도나도 죽게 될 거야.

질: … 무슨 뜻이야?

브레드: … 곧 알게 될 거다. S.T.A.R.S. 따위에 들어가지 않았으면 좋았을 것을!



▲마음이 약해진 브레드. 곧 죽을 소리를 한다



▲브레드는 스타즈에 들어온 것을 후회하고 있다

후회하며 경찰서로 돌아가는 브레드. 바를 조사하다보면 라이터와 시계탑의 사진을 얻을 수 있다. 라이터에 라이터 오일을 넣자(이러한 부분은 아이템의 조합을 이용한다). 이제 바의 앞문을 안에서 열어두고, 다시 들어온 뒷문으로 나가자. 크랭크를 사용하는 셔터가 있지만 아직 크랭크가 없으므로 두자. 계단을 올라가서 오른쪽으로 가다보면 공격 오브젝트인 드럼통이 있고 좀비들이 바리케이트를 부수려고 한다. 바리케이트가 부서지면 드럼통 근처로 유인해 한번에 치워주자. 근처를 보면 로프로 묶인 문이 있다. 나이프로 자르고 싶지만 건조해 보이므로 라이터를 이용해 구워주자. 그 문을 열면 라쿤 시티 경찰서

로 갈 수 있다. 경찰서로 들어가려고 하면 추적자와 대면한 브레드를 만나게 된다.



▲흉악한 몰골의 추적자

브레드: 질! 질!

질: 브레드!

브레드: 도와줘 질, 아아악!

질: 꺄악!!!



▲다리의 곡선미를 강조



▲쓰러진 브레드

화면이 반전되며 라이브 셀렉션으로 들어간다. 라이트 모드라면 마그넘



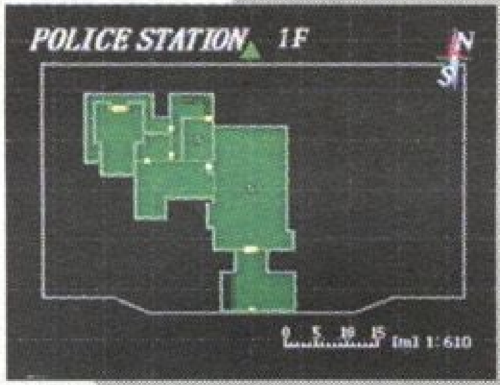
▲첫 라이브 셀렉션

몇 방이면 되겠지만 일단 어떤 것을 골라도 최종적으로는 크게 변함이 없다.



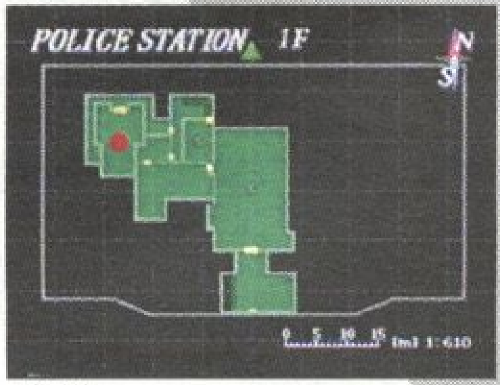
▲운명에 맞서다

이벤트 후에 경찰서로 들어가면 「2」에서 보던 낯익은 스테이지가 펼쳐진다. 일단 경찰서의 MAP을 얻자.



▲경찰서의 맵

회의실에 가면 상당히 어질러져 있는데, 책상 위에서 스타즈의 카드를 얻을 수 있다.



▲회의실

카드를 얻고 로비에 있는 컴퓨터에 사용하면 오늘의 암호를 알 수 있다. 캐비닛으로 가서 컴퓨터에 적혀 있던 암호를 적고 푸른 보석과 스타즈 키를 얻을 수 있다. 이제 2층의 스타즈의 방에 가면 어질러진 책상에서 키픽



▲의문의 무선 연락

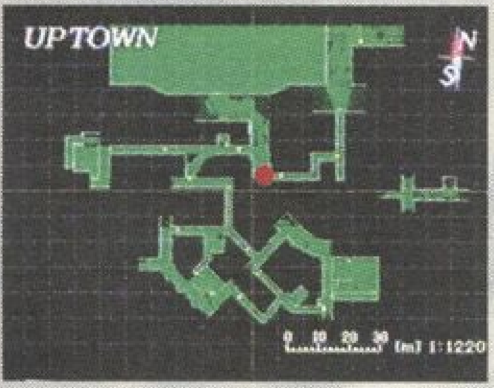
을 얻을 수 있다. 캐비닛과 곳곳에는 마그넘, 탄약, 구급 스프레이 등이 있다. 방을 나가려고 하자 의문의 무선 연락이 들어온다.

마린 브러너 보고서 -오늘을 알 수 없다. 시청 기숙사에 도난 발생. 보석 2개. 본 건 조사는 보류. 9월 24일

무선

카를로스: 제기랄… 소대…포 위되었다…. 어디에도 생존자는… 여기는 카를로스… 대피처….

이제 큰길 남쪽의 열쇠로 잠긴 곳을 키픽을 이용해서 열고 가자. 가는 길에 개들이 많이 덤비므로 잘 뛰어가자.



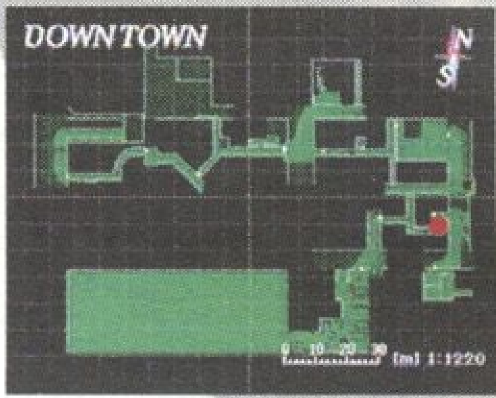
▲이곳으로 간다

주차장에 도착하면 방전되는 카 배터리가 있는데, 전선을 뽑아서 챙겨두자. 주차장 오피스에는 세이브포인트가 있다.



▲주인이 없는 것, 유용하게 사용하자

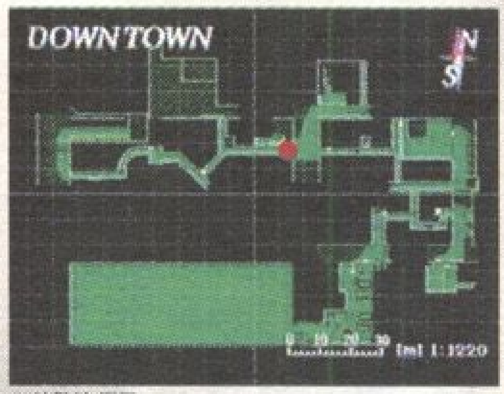
오피스에서 반대쪽으로 나가 개들이 있는 사거리를 지나 북으로. 공사중인 건물에서 2인 1조의 브레인 서커가 기다리고 있다. 천장



▲공사중인 건물

에 매달린 물건을 떨어뜨려 처리하자. 이곳에는 배터리가 없어서 작동되지 않는 엘리베이터가 있는데, 나중에 다시 오기로 하고 다른 문으로 나가자.

계속 진행하다가 시청을 지나게 된다. 마핀 브러너의 보고서에 의하면 시청 정문의 보석 2개가 도난당한 사건이 기록되어 있는데, 아까 경찰서 캐비닛에서 얻은 보석 하나를 껴두자(나머지 하나는 레스토랑의 지하에 있다).



▲시청의 정문

시청을 지나 북동쪽의 세이브포인트에서 녹이 슬어 있는 크랭크를 얻을 수 있다. 세이브포인트에서 나와 북쪽의 출판사로 가자. 사다리를 밀어서 셔터 스위치를 눌러 셔터를 열고 위층으로 올라갈 수 있다. 올라가면 카를로스가 쓰러져 있다.



▲일상 속의 만남이 아니다

카를로스: …여기는

질: 당신은 정신을 잃고 있었어요.

카를로스: 아아 머리가 아픈 건 이틀동안 징하게 마신 것 때문은 아닌 것 같군. 어쨌든 잘 부탁해요 아가씨. 난 카를로스예요.

질: 나는 질. S.T.A.R.S.라는 특수 부대의 생존자입니다. 당신은?

카를로스: 스타즈? 난 엄브렐러의 바이오 하자드 대책 본부에서 파견되었지.

질: 엄브렐러가?

카를로스: 이봐, 왜 노려보는 거요? 기분 나쁜 일이라도?

질: 아… 안돼. 놈이다.

추적자가 다가오고 있다. 다시금 라이브 셀렉션. '창으로 뛰어내린다'와 '방으로 숨는다'가 있다. 방을 조사해야 하므로 일단 방으로 숨자. 추적자가 다가오다가 폭발에 쓰러지게 된다. 이제 출판사 밖으로 나가자.



▲이지선다. 안 아픈 쪽으로…


▲이렇게 숨으면 정말 모를까?


▲카를로스를 방패삼지 말자

질: 듣고 싶은 게 있는데….

카를로스: 데이트라도 신청하는 거야?

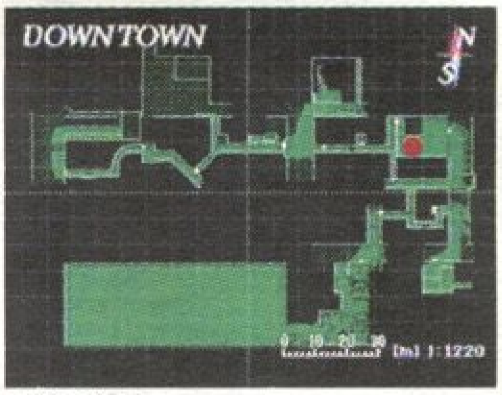
질: 당신이 엄브렐러에서 온 목적은 뭐지?

카를로스: 시민의 구조.

질: 아주 맘대로군. 이런 사태가 일어난 것은 모두 엄브렐러 탓이잖아!

카를로스: 어이어이, 우리는 단지 용병일 뿐이라고. 주인이 개한테 뭘 시킬 때 설명해 주는 거 봤어!? 우리한테는 고용주의 일을 물어봐야 소용없다고. 하지만 우리가 민간인을 구하는 건 사실이지. 혹시 믿는 마음이 생겼다면 우리에게 합류하라고! 잘 생각해봐.


▲카를로스의 삶에 대한 유혹



▲레스토랑으로

출판사 남쪽의 레스토랑의 뒷문으로 들어가면 금고에서 부지깽이를 얻을 수 있다(어째서 이런 곳에 보관하는지는 알 수 없다. 키픽이 필요). 이것을 이용해서 지하의 냉동고로 내려가는 해치를 열 수 있다. 내려가면 시청 입구에서 사용하는 푸른 보석이 있다.

이제 시청으로 가서 보석을 모두 끼워 넣고 들어가자. 서쪽으로 공원을 지나 드럼통을 넘으면 정지해 있는 전차에서 엄브렐러의 용병들을 만날 수 있다.

니콜라이: …꼬마아가씨가 용케도 살아있잖아?

질: 저는 보통 시민이 아닙니다. S.T.A.R.S.의 대원입니다.

니콜라이: S.T.A.R.S.라고? 라쿤 시경의 특수 부대인가.

질: …이봐요 저쪽에 부상자가 있잖아요. 상처가 심하군요.


▲꼬마일리 없다

미하일: 안돼 오고 있어. 조심해. 아아, 쏴라 쏴 …


▲헛것을 보고 있다

흩어지지 마라!

질: 괜찮아요. 진정해요. 곧 편해질 거예요.

미하일: 그만둬. 오지마. 내게 가까이 오지마.

카를로스: 이제 이 근처에는 우리밖에 생존자가 없어. 잘 해보자고.

니콜라이: 이 여자는 위험해.

카를로스: 니콜라이 분대장. 질은 강하다고. 부대는 나와 분대장, 그리고 죽어가는 미하일 소대장밖에 없다고. 함께 하지 않으면 이 상황을 타개할 수 없잖아.

니콜라이: 작전 확인이다. 우리들은 이제부터 지정된 헬리콥터의 발착 예정지인 시계탑 에리어로 이동한다. 우리가 거기서 신호를 하면 난민 회수용 대형 헬기가 낙하할 것이다.

카를로스: 여유롭게 걸어갈 수 있는 루트가 아니잖아.

니콜라이: 가장 큰 문제는 에리어가 화염으로 감싸여 있다는 것이다. 때문에 그곳은 이 전차를 이용해 건넌다. 이것을 이동하는 토치카로 이용해 위험지대를 빠져나간다.

카를로스: 와 그것 좋군요.

니콜라이: 좋아 각자 시작한다.

카를로스: 질, 이걸 입도록 해.



▲질을 감싸는 카를로스

카를로스가 준 확장 밴드(?)를 입으면 아이템을 2개 더 소지할 수 있다. 전차 앞부분을 조사해 보면 전차를 움직이기 위해서는 조합 오일과, 전선, 퓨즈가 필요한 것을 알 수 있다. 현재 가지고 있는 것은 먼저 끼워두자.



▲전력 케이블과



▲퓨즈와



▲조합 오일이 필요하다

전차 안에서 렌치를 얻고 나가자.



▲범용 결전 연장, 렌치

소방 호스가 있던 곳으로 가면, 렌치를 이용해서 소방 호스를 얻을 수 있다.



▲이곳에 소방 호스가 있다

경찰서 남쪽의 불이 난 두갈래의 골목길에서 소방 호스를 이용해 불을 끄자.



▲이 곳의 불을 끈다

골목의 시체에서 사각 크랭크를 얻을 수 있다. 사각 크랭크로는 업 타운에 있는 바(BAR) 뒷문의 셔터를 열 수 있다. 그곳에서 그레네이드 탄을 많이 얻게 되는데 나중에 가서 얻자.



▲사각 크랭크의 사용처

세일즈 센터로 가면 니콜라이가 있다.

질: 당신이 한 짓이예요?

니콜라이: 그렇다. 이 남자는 이미 좀비화가 시작되었어. 놔두면 위험해져.

질: 하지만 의식이 남아있잖아요.

니콜라이: 어떻게든 죽게 될 것이었어. 좀비가 되기 전에 죽이는 편이 총알을 아낄 수 있어.



▲결과론자

니콜라이는 상당히 분주해 보인다. 사무실 책상에 놓인 리모콘을 이용하면 약품 광고가 나온다. 이 약품의 이름이 전자 록이 걸려있는 창고의 패스워드이다. 컴퓨터에 패스워드를 입력하면 문이 열리고, 창고에서 오일 합성액을 얻을 수 있다. 밖으로 나가면 좀비의

습격이 시작되고 니콜라이는 어디론가 사라진다.

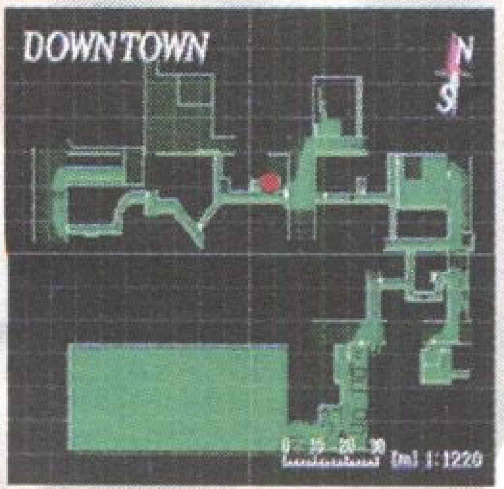


▲약품의 이름이 랜덤으로 나오므로 보고 적자


▲스믈스믈 기어 나온다


▲사라진 니콜라이

시청의 동상으로 가면, 브론즈 책을 얻을 수 있다.



▲이곳에서 책을 얻는다

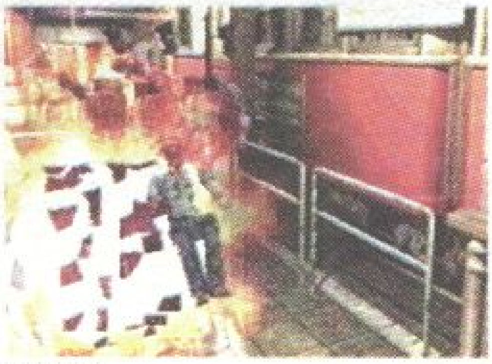
이것을 브론즈 나침반이 있는 곳(전기가 방전되는 소리가 나는 곳)으로 가자. 양쪽 다 끼우면 물이 멈추고, 빼면 물이 다시 나온다. 브론즈 나침반만 빼서 다시 시청의 동상으로 가지고 가서 끼우면 동상이 돌아가며 베터리가 나온다(절대 이유를 알 수 없다).


▲여기서 전기 소리가 나는 쪽으로

베터리를 얻었으니 공사중인 건물로 가서 베터리를 넣고 엘리베이터를 가동시켜 내려가자. 남쪽으로 내려가 전기 시설이 있는 곳으로 간다. 뒤쪽의 기기를 조작해 수동모드로 전환한 뒤 앞쪽의 기기로 전압을 맞춰서 문을 열어야 한다. 115-125V로 맞추면 앞쪽 문이 열리고, 15-25V로 맞추면 그 옆의 문이 열리게 된다. 기기 조작시 적색은 전압이 올라가고 청색은 전압이 내려가게 된다. 문을 열고 들어가면 퓨즈를 얻을 수 있다. 퓨즈를 얻고 나오는 길에 좀비의 습격이 있고 라이브 셀렉션이 나온다. 비상구로 도망가거나 전기로 구워줄 수 있다. 다시 전차로 GO! 미하일이 공격 오브젝트 사용법을 실험하고 있다.


▲드럼통은


▲이렇게 쓰는 거다


▲알것나아

미하일: 가까이 오지마!

질: 대장씨, 무리예요, 그런 몸으로는!

미하일: 부하들은 모두 놈들에게 희생되었다. 부상이니 뭐니 하면서 이대로 누워있을 수 있겠는가!

질: 놈들도 엄브렐러의 희생자예요.

미하일: 아무나 설친다고 말하고 싶은 건가. 잘 들어, 착각은 그만둬, 우리들은 거기까지 놈들과 관계되어 있지 않다. 억지로 할복할 이유는 없다.

질: 알고 있어요, 그래서 나도 당신에게 협력하고 있는 거예요.

미하일: 미안…하다. 비겁하구나 나는.

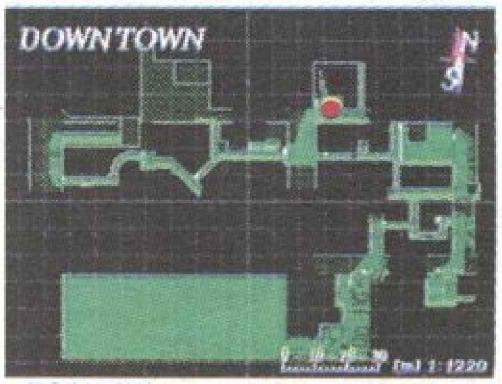
질: 마음쓰지 말아요. 당신은 싸우다가 부상을 입은 거잖아요.

미하일: 나는 부하를… 부하를… 많이 죽게… 만들었다.

질: 지금은 아무 것도 생각하지 말고 쉬어요.


▲잘도 부축한다

이제 퓨즈를 끼우고 오일을 얻기 위해 주유소로 가자. 주유소의 문을 열기 위해서 녹슨 6각 크랭크를 사용하지만 부러지고 만다. 부러진 후에 렌치로 다시 열자.



▲주유소는 여기

주유소의 오일 보관장치를 열기 위해서는 A, B, C, D의 알파벳 중 밝은 색 알파벳의 불만 들어오게 하면 된다. 3번 반복하면 문이


▲몰려오는 좀비들

열리게 된다. 오일을 얻은 다음 세일즈 센터에서 얻은 오일과 조합하자. 나가려 하면 좀비들이 몰려온다.


▲칠판에 여는 법이 써있다



▲막 눌러도 열린다는

카를로스: *질!*
질: *어떻게 된 거야.*
카를로스: *와버렸어. 제길 우리의 냄새를 맡아버렸어.*
질: *진정해.*
카를로스: *조금은 스타일 좀 펴보자고.*
질: *무리하지마. 카를로스*



▲무리하는 카를로스

밖은 카를로스에게 맡기고 아이템을 조사하자. 느긋하게 밖에 나가보면 카를로스가 쓰러져 있다. 질은 털석 주저앉는다..

질: *안돼.*


▲주저앉는 질

카를로스: *안 죽었어.*
질: *괜찮은 거야?*
카를로스: *괜찮아. 조금 피곤할 뿐이야.*

안심하는 순간, 주유소 안에서 방전이 일어나고 주유소는 크게 폭발한다.


▲폭발하는 펜더 트레노


▲사고는 방심에서부터


▲정말 잘 뛴다. 하지만 게임에서는 측정 결과 100m를 24초에 주파

카를로스: *젠장. 귀가 찢어질 뻔했어. 질, 난 일을 끝내기 위해 장비를 조달해오겠어. 손에 넣을 수 있을 지는 모르지만.*

이제 준비가 다 되었다. 전차로 돌아가자. 전차로 가는 길에 땅이 꺼지고 밑으로 떨어지게 된다. 그 중 주차장의 라이브 셀렉션은 위로 올라간다를 선택하면 떨어지지 않는다. 밑으로 떨어지면 그레이브 디거가 구멍으로 나오는데, 퀵 턴을 이용해 유인하여 처치하자. 비상 전원 2개를 모두 켜면 사다리가 내려와서 올라갈 수 있다.


▲위기


▲넘겼지만


▲덮친다


▲초, 조인?


▲그레이브 디거는 유인후 공격해야 한다

전차로 가면 카를로스가 장비를 구해왔다.


▲착실한 일꾼



질: 자 서두르자. 니콜라이는 이제 돌아오지 않아.

카를로스: 아아… 알았어. 전차는 내가 운전한다. 잘 되는데?



▲전차로 GO!

전차가 움직이고 미하일이 소리를 지른다.

미하일: 크아악.

카를로스, 질: 미하일!

미하일: 질 케이블카에서 나가라. 어서.

질: 미하일 안돼요.

미하일: 나가라. 어서!



▲정신력에 경의를 표한다. 역시 전 테러 집단 리더



▲미하일 대펀치



▲그의 마지막 선택

질: 미하일….

카를로스: 이런. 브레이크가 빠졌다.

라이브 셀렉션. 창 밖으로 뛰어내리거나 비상 브레이크를 당기게 된다. 미하엘은 뒤칸에서 추적자를 떨구고 희생된다.



▲순간의 선택



▲때려라



▲만일 뛰어내리면 이곳에서 시작한다

시계탑에 도착했다. 엽서에서 보던 그곳이다. 정문은 열리지 않으니 좌측의 문을 이용해야 한다. 들어가기 전에 허브를 챙기는 것도 잊지 말자. 밑으로 내려가면 세이브포인트가 있다. 시계탑의 열쇠를 얻을 수 있다. 이것을 이용해 위쪽의 잠긴 문을 열고 식탁과 중앙홀을 지나 건물 남동쪽에서 열쇠를 얻자. 가는 길에 카를로스를 만난다.



▲허브를 챙겨두자



▲예배당

질: 카를로스 다행이야 무사한 것 같아서.

카를로스: 이 마을에서 살아나가는 것은 무리야.

질: 여기까지 와서 무슨 소리야.

카를로스: 처음부터 우리들이 귀환하는 것은 예정에 없었어! 그런 안심시키기 위한 빌어먹을 회수계획 같은 건 믿을게 못돼.

질: 지금은 믿는 수밖에 없어.

카를로스: 어떻게 해도 좀비의 먹이가 될 수밖에 없어. 그렇다면, 죽을 때는 스스로 결정해야지!

질: 포기하고 죽음을 선택할 셈이야?

카를로스: 제길, 나도 어쩔 수 없다고!



▲철썩

이제 2층으로 올라가면 시간의 신의 열쇠를 얻을 수 있다. 시간의 신의 열쇠와 바로 전에 얻었던 열쇠와 조합을 하자.



▲거미는 자근자근 밟아주자



▲이 오른쪽 오르골의 소리를 잘 들어두자

그리고 3층으로 올라가려는 순간 추적자가 다시 나타난다. 라이트를 이용해 시야를 흐리게 하거나 전기를 이용해 구워줄 수 있다. 이제 3층으로 올라간다. 오르골을 똑바로

돌리면 은색 톱니를 얻을 수 있다. 1층 계단의 우측에서 들어본 소리대로 맞추자. 이제 조합한 열쇠를 이용해 1층 북동쪽의 문을 열고 들어가자. 방안에는 과거, 현재, 미래의 여신이 보석을 하나씩 들고 있고 옆에는 그림이 있다. 그림의 시간을 모두 12시로 맞추어야 한다. 과거의 그림에 흑옥석을, 현재의 그림에 수정을, 미래의 그림에 호박을 맞추면 금색 톱니가 나온다. 뒤쪽의 종은 질의 힘으로는 밀 수 없으니 그냥 내버려 둘 수밖에…. 이제 금색과 은색 톱니를 조합해 3층의 톱니가 빠진 곳에 끼우자.



▲이 그림을 참고하자


▲여신상

종이 울리고 헬기가 날아온다. 드디어 탈출이다. 라고 생각한 순간 추적자가 나타나서 헬기에 로켓 런처를 날린다(멋쟁이).

질: *여기예요. 드디어 끝난 건가.*


▲여기야 아아


◀음 나이스 바디. 안도의 한숨


▲훌륭하게도 헬기가 날아온다


▲뭐, 뭐가 지나 갔나


◀오우 갓 뎀


▲정다운 얼굴

카를로스: *제길, 죽지마 질.*


▲아아 풀썩



▲안아보자

10월 1일 밤, 조금씩 빗소리가 들려온다. 나는 아직 살아있는 건가.

카를로스: *언젠가와 반대로 되었군. 걱정하지마. 이 예배당은 안전해.*
질: *바이러스에 감염된거로군….*
카를로스: *이봐 정신차려!*
질: *괜찮아. 고통은 없어. 하지만… 두려워. 고통이라도 있으면 거부할 수 있겠지만, 감각이 희미해져서 어떻게 되도 좋을 것 같아.*
카를로스: *질, 약해지지마. 내게 맡기는 거다. 빌어먹을 바이러스에게 지면 안돼.*



▲마음이 약해지는 질

질에게 사용할 백신을 얻기 위해 병원으로 가자. 1층 원장실에서 병원의 MAP을 봐두고 테이프 레코더를 찾아 음성인식 락을 풀자. 그 후 엘리베이터를 타고 지하 3층으로 가자.


▲큰 거미의 공격에 대비해 블루 허브를 준비하자


◀남자라면 종 정도는 밀 수 있어야 한다



▲음성인식



▲그러나 녹음기가 있다

갑자기 의문의 용병이 총을 겨눈다.

용병: *녀석은 같은 감시원인 나를 쐈다.*
카를로스: *니콜라이 말인가?*

금고를 열려다가 개죽음을 당한다. 니콜라이가 여기저기 폭탄을 설치하고 다녔던 것이다.



▲개죽음의 정석, 폭발물에 당한다

옆방으로 가서 배양액 베이스를 얻어 전원을 공급해야 한다. 양쪽의 밸런스를 잘 맞춰야 하는데, 위쪽의 벨브를 아래 옆 아래로, 아래쪽 밸브 A를 아래, B를 옆으로 하여 밸런스를 맞추자. 성공하면 백신 배양액을 얻는다. 헌터 감마가 습격해 온다.



▲이것이 배양액 베이스



▲개구리 포르말린일 리 없다



▲벨브, 당신도 꺾을 수 있다

이제 4층으로 올라간다. DATA실에서 열쇠를 얻을 수 있다. 좌측 병실의 시체에서 금고 번호를 알 수 있다.



▲시체에 번호가 써있다니

열쇠를 이용해 우측 병실로 들어간다. 선반을 방 모서리의 스위치로 밀면 금고가 나타나고, 좌측의 방에서 얻은 번호를 입력하면 백신을 얻을 수 있다. 지하에서 얻은 것과 조합하자. 이제 백신으로 질을 치료하기 위해 예배당으로 돌아가자. 니콜라이가 설치해 둔 시한 폭탄으로 긴박하게 탈출은 이루워지고 병원은 무너지게 된다. 추적자가 쫓아온다. 주의하자.



▲폭발물



◀낙법이다



▼무너지는 병원



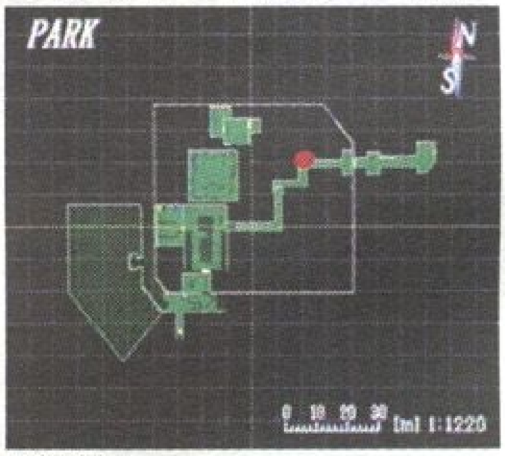
▲촉수가 늘어서 돌아온 추적자

카를로스: *어이 괜찮아?*
질: *으응, 그럭저럭, 어떻게 돌아가는 거야?*
카를로스: *이런, 그 검은 옷의 녀석이다. 아직 널 포기하지 않았어!*
질: *무슨 소리야? 그놈은 죽었을 텐데?*
카를로스: *나도 믿을 수 없지만 저기 숨어서 기다리고 있었다고.*
질: *우리를 가지고 노는 거 같아. 그놈 불사신이야?!*
카를로스: *아니, 그런 것 같지 않아. 하지만 두렵고 터프한 녀석이야. 미안하지만 혼자서 조사하고 싶은 점이 있어. 니콜라이가 살아있었어.*
질: *니콜라이가?*
카를로스: *자세히 말할 수 없지만 그 녀석은 적이다. 믿을 수 없어.*



▲벌떡 일어난다

이제 공원 쪽으로 향한다. 세이브포인트에서 공원 열쇠를 얻을 수 있다. 공원을 열고 들어간다. 북동쪽으로 가서 열쇠를 하나 얻자.



▲이곳이다



공원 서쪽 분수대의 기어를 조작해 물을 빼야 한다. 이동 중에 슬라이딩 웜을 조심하자. 기어 조작법 중 바로 옆의 것은 분수의 방향을 바꾸는 건데 소용이 없다. 따라서 직접 물로 뛰어 들어 가 보면 조작법 하나를 더 볼 수 있다. 왼쪽 위부터 오른쪽 아래로 기어 홈에 1에서 5번으로 번호를 붙이면, 2, 5, 4, 2, 4번의 순서대로 눌러주면 물이 빠진다. 계속 전진하다 나오는 문은 열쇠를 사용해 나가자. 앞에 산장이 나온다. 파이프를 얻어서 그것으로 화로를 부수고 들어가 공원 열쇠를 얻어온다. 다시 나오면 니콜라이가 등장한다.

질: 이봐요 니콜라이, 우리는 함께 협력하던 게 아닌가요.

니콜라이: 도와주고 싶은 마음은 없다.

질: 우리들이 희생물이기 때문에?

니콜라이: 그것도 틀리진 않지. 우리의 고용주는 T 바이러스의 감염으로 발생하는 좀비라는 존재에 대해서 보다 상세히 조사할 필요가 있었다.

질: 그래서 좀비 무리의 부대를?!

니콜라이: 확실히 데이터 수집이 목적이지만 전멸은 단순한 결과다. 중요한 곳은 산 기록의 수집이기 때문이지. 괴물… 놈이다.



▲적과의 조우

그레이브 디거가 다시 등장한다. 철창이 떨어지므로 그것을 잡고 다시 공원으로 돌아가자.



▲거대한 그레이브 디거

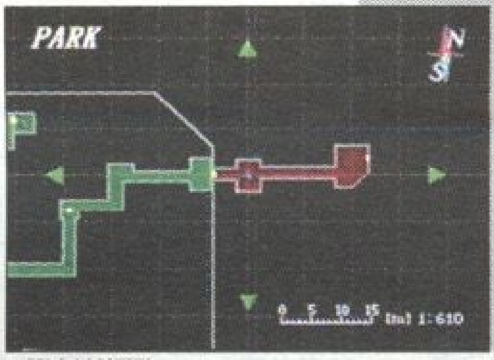


▲거대한 그레이브 디거

공원 동쪽의 잠긴 문을 열고 이제 탈출을 한다. 그러나 다리를 건너려는 순간 추적자가 또다시 나타난다. 라이브 셀렉션에서 아래로 뛰어내린다.



▲무얼 보나



▲끝날 분위기다



▲그러나 이지선다. 철저한 인생 교육 게임

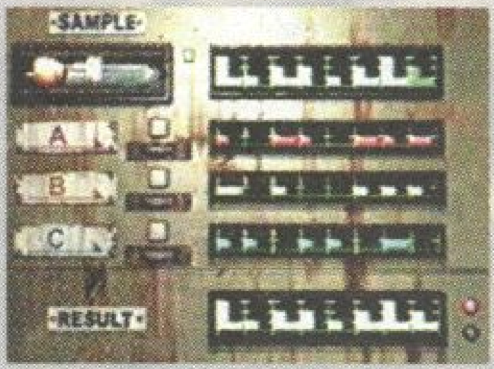
수로 위로 들어가면 버려진 발전소로 들어갈 수 있다. 발전소 동쪽으로 가서 수질 체크 샘플을 얻은 뒤 체크를 해 보자. A, B, C 세 가지 막대의 높이를 세로로 더해서 가장 위 샘플의 높이가 되도록 만들면 된다. 좌, 우로 움직여 맞추고 체크를 시작하면 된다.



▲이곳에 샘플이 있다



▲이것이 샘플



▲이렇게 맞춰주면 오케

하수도에서 좀비에게 둘러싸이게 되고 카를로스가 구해준다.



◀질 대 핀치



▼하늘에서 총알을 뿌리는 사나이



카를로스: 구조대는 풀타임 근무지, 괜찮아?
질: 응 그럭저럭.
카를로스: 잘 들어봐. 날이 밝음과 동시에 마을에 미사일이 날아온다!
질: 이제 조금밖에 안 남았잖아!
카를로스: 아아 그다지 시간은 없어. 나눠져서 도망칠 길을 찾아보자. 니콜라이 녀석을 조심해.



▲스킨십은 안정을 준다

이제 2층으로 올라간다. 탈출하는 니콜라이를 볼 수 있다. 하지만 아직 카드가 없으므로 갈 수 없다.



▲니콜라이 대 탈출

세이브포인트로 가서 처리시설의 열쇠를 얻을 수 있다. 세이브포인트 옆방의 가스가 나오는 곳의 스위치를 조작해서 안전 시스템의 전원을 넣어야 한다. 먼저 입구에서 먼 쪽의 가스 스위치를 조작해서 입구 쪽의 가스를 막고, 그쪽으로 들어가 다시 먼 쪽의 마지막 가스를 잠그면 안전 시스템의 전원을 넣을 수 있다. 전원을 넣으면 잠겨있던 문이 열린다.



▲이곳을 조작해서



▲이곳을 연다

시스템 디스크를 얻어서 열린 문으로 들어가 건물 동쪽으로 가서 사용하면 문이 열린다. 그곳으로 들어가면 제한 시간 내로 추적자를 쓰러뜨려야 한다. 파이프의 밸브를 정확히 가격하여 추적자를 묶어 두고 쓰러뜨리자.



▲시스템 디스크가 놓여있다



◀아무리 봐도 MD

▼이곳에 MD를 꽂는다





▲타임 리미트 대 혈전

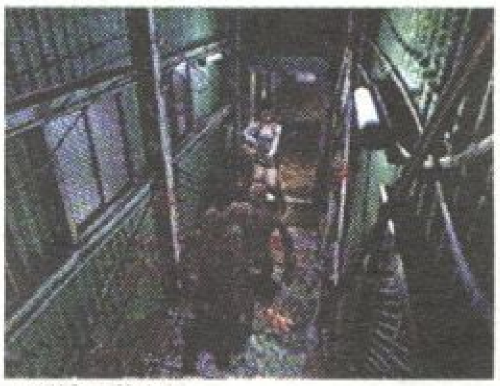


▲친절하게 카드 키를 준다



▲기름에 노릇노릇

추적자를 쓰러뜨리면 시체에서 카드 키를 얻을 수 있다. 이 카드 키로 2층 남서쪽의 문을 열고 가면 레이더 장치를 얻을 수 있다. 나가려고 하면 니콜라이에게서 무선연락이 온다.



▲샷건으로 한번에



▲레이더

니콜라이: 아직 살아있다니 훌륭하군
질: 니콜라이?
니콜라이: 안됐지만 더 이상 탈출할 방법은 없다.



▲무식하게 긁어댄다



▲몇 번 눌러보다가

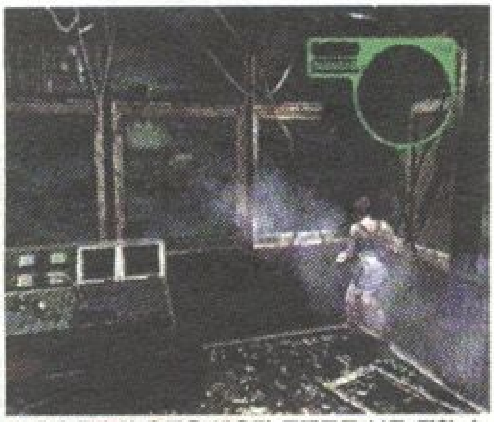


▲제기랄

여기서 라이브 셀렉션이 나온다. 위의 것을 선택하면 니콜라이의 목적을 들을 수 있고, 아래 것을 선택하면 니콜라이의 헬기와 정면으로 싸워야 한다.



▲혼자 도망가게 둘 수는 없다



▲델타 포스의 훈련을 받으면 로켓포도 보고 피할 수 있다. 당신도 해보겠는가



▲날것은 역시 예민하다

카를로스: 질, 대체 무슨 일이 일어난 거야?

질: 카를로스…, 헬기가.

카를로스: 이제 끝인가, 젠장 이런 곳에서 죽을소냐. 질, 나는 죽는 순간까지 포기하지 않아. 포기하지 않으면 기적은 일어날거야.

밖으로 나갔다가 들어오면 카를로스가 질을 부른다. 무선 연락이 오고 있다.

무선: 이쪽… 회수한다…. 시간이 없소… S.T.A.R.S. …질… 죽어버린건가…. 대답하라….

카를로스: 이봐 너의 이름을 부르고 있어.

질: 대체 누구지?

카를로스: 누구라도 상관없어. 우리들의 위치를 알려야해. 제길 나는 어떻게든 다른 방법을 찾아보겠어.



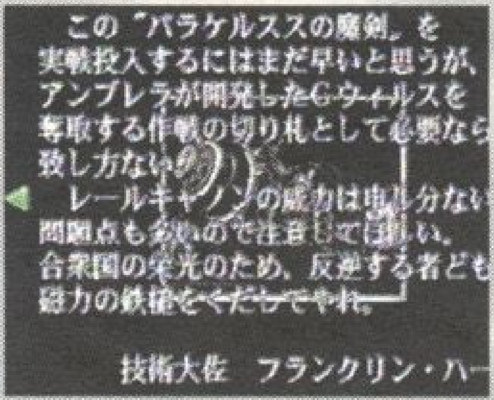
▲닫쳐 버린다



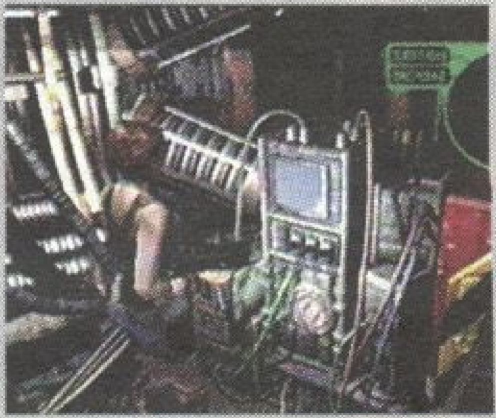
▲열려버린다

카를로스가 나가고 나면 해치가 열리며 밑으로 내려갈 수 있다. 카를로스를 다시 불러올 수 없으므로 혼자 내려간다.

계속 탈출하다 보면 땅이 흔들리고 극비 사진에서 본 레이저 캐논이 있다. 그곳의 문을 열기 위해서는 전력이 필요한데 전력이 외부로 흐르고 있어서 부족하다. 일단 가동시킨 뒤 1번, 2번, 3번의 베터리를 차례로 밀어 넣어야 한다. 그러던 중 추적자가 죽어있던 크리처의몸과 융합해서 또 다시 덤벼온다. 위험한 점액과 촉수로 공격하니 잘 피하며 베터리를 넣어야 한다. 일정 시간이 지나면 카운터가 시작되고 레이저 캐논이 발사된다. 발사 후에 길이 뚫리는데 그곳에 추적자를 넣어두고 레이저 캐논에 적중시키자. 마지막으로 캐논이 발사된 뒤 강제 냉각되며 전자 록이 풀리게 된다. 여기서 마지막 라이브 셀렉션이 나온다. 물론 녀석을 완전히 없애주자. 마그넘을 주워서 처리한다.



▲극비 사진



▲우선 이것을 켠다



▲1번을 먼저 밀고, 나머지를 순서대로


▲이곳으로 추적자를 유인하여


▲보내버리자


▲당연히 처치하자


▲마그넘을 줍는다

방송: *경고 미사일 공격을 확인. 위기 레벨이 D를 넘었습니다. 신속히 탈출하십시오.*

질: *너 같은 괴수는 사라져야해.*



▲마지막이다

밖으로 나오면 카를로스도 나오고, 카를로스가 신호를 보내서 헬기가 온다. 드디어 지긋지긋한 곳에서 탈출하는 것이다.


▲여기요


▲헬기가 도착

질: *고마워요.*

베리: *무사해서 다행이다.*

질: *당신이었군요?*

베리: *꼭 붙들고 있어.*

질: *온다.*

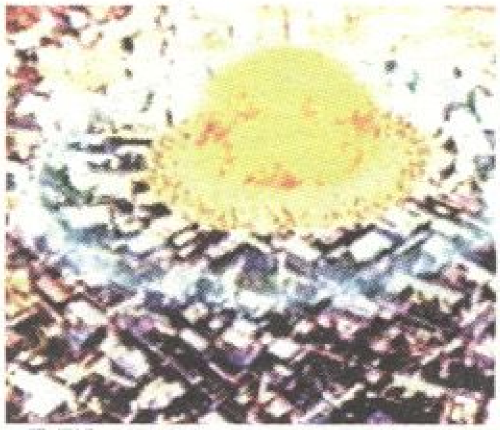
베리: *아아. 끝이야.*

질: *엄브렐러, 이번엔 우리들의 차례다.*


▲안도의 한숨

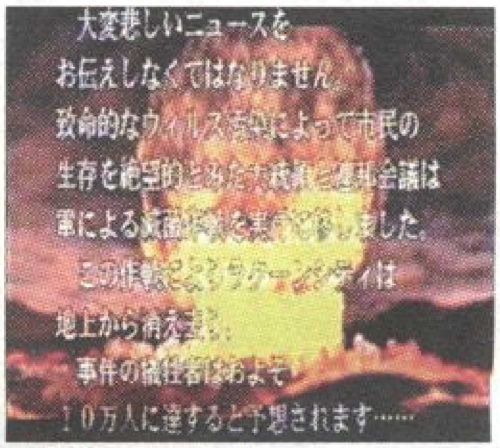

▲베리 아저씨 였다


▲날아온다

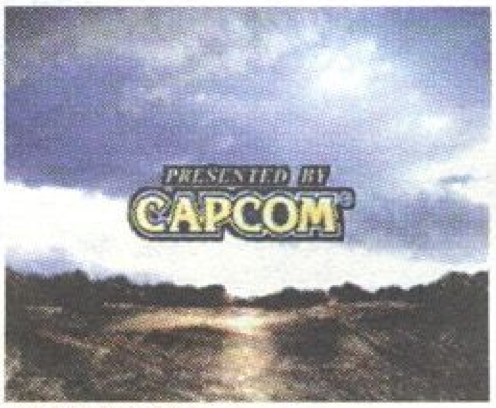

▲대 폭발

ENDING

매우 슬픈 뉴스를 전하게 되었습니다. 치명적인 바이러스 오염으로 인한 시민의 생존을 절망적으로 본 대통령과 연방 회의는 군에 의한 멸균 작전을 실행에 옮겼습니다. 이 작전에 의해 라쿤 시티는 지상에서 사라지고 사건의 희생자는 대략 10만명에 달할 것으로 예상됩니다….



▲대 참사



▲다음 작은 초원?



아련하던 기억인데…

겟타로보 대결전

PlayStation

장르: 시뮬레이션 RPG
제작사: 테크노 소프트
발매일: 9월 9일
발매가: 5, 800엔

그래픽	★★★
조작감	★★★
스토리	★★
사운드	★★★
소장가치	★★★★

'겟타로보'가 우리 나라 게이머들에게 유명해진 계기라 하면 역시 「슈퍼로봇대전」에서의 활약이라고 볼 수 있다. 그러한 겟타로보가 원작을 충실히 반영, 그것도 '반씨일족'의 손이 아닌 「선더포스」로 유명한 '테크노 소프트'에서 등장하여 충격을 던져주고 있다. 원작에는 있지도 않던 새로운 종류의 겟타로보들의 추가와 오리지널 시나리오, 거기다 다음 호 예고의 애니메이션까지 삽입하여 흡사 TV시리즈를 즐기고 있는 느낌마저 준다. 이것을 해보지 않았다면 당신은 아직 진짜 겟타를 모른다….

공략 ⋯ 防塵

겟P-X에 이은 세컨드 임팩트



▲오프닝이 흐르면…



▲타이틀 화면



▲기다리면 2기 오프닝이…

「70년대 로봇 애니메이션 겟P-X」라는 슈팅 게임이 얼마 전에 발매된 적이 있었다. 난이도나 슈팅 게임으로서의 가치는 둘째치고 맛간 패러디 솜씨와 70년 대 슈퍼 로봇의 낭만을 잘 살려낸 애니메이션(하지만 그래픽은 밀레니엄 수준)과 주제가(일본 로봇 만화 주제가의 거성들을 캐스팅한 명곡이다. 우리나라로 따지면 김국환 씨 정도(?)의 가수를 영입한), 그리고 겟타로보에도 등장했던 명 성우들을 출연시켜 아는 사람은 다 아는 명작이었다. 고전 슈퍼 로봇 붐이 이는 것인가? 라는 예상에 발 맞추어 이번에 다시 등장한 것이 바로 「겟타로보 대결전」이다(제목이 자꾸 사탄 제국의 대역습을 연상시킨다…FROM 벡터맨). 정말 간단하기 이를 데 없는 게임이라 과연 공략을 해도 좋을지 필자를 여러 번 고민 시켰지만, 게임을 하지 않는 사람들에게도 이 게임을 전하고 싶어 결국 공략에 나서게 되었다. 원작을 알고 있는 올드 게이머는 물론, 겟타의 이름만 알고 있는 라이트 유저에게도 어울릴만한 이 게임의 세계를 알아보자(하지만 알아도 대단한 것은 없다).



▲2기 타이틀 화면. 놀랍다(와일드 암즈 2nd도 비슷한데)

게임 시스템

…이라고는 했지만 커맨드 이외에는 소개할 필요가 없을 정도로 왕! 단순하다. 커맨드가 등장하는 곳도 그나마 적어서 게임을 플레이하는 데에는 쾌적해서 좋다.

맵 화면



■이동(移動)

사족 붙일 것 없는 순수한 이동.

■공격(攻擊)

겟타로보 대결전에서는 이동 후에도 공격이 가능하다.

■대기(待機)

다른 시뮬레이션 게임에서도 똑같이 쓰이는 대기. 그 턴의 움직임을 종료한다.

■상태(常態)

현재 캐릭터와 유니트의 상태를 알 수 있다.



▲뭔가가 많이 있지만 눈 여겨 볼 것은 없다(몰라도 됨!)

■합체(合體)

겟타 계열 유니트(블랙 겟타 제외)에게는 어김없이 등장하는 커맨드로 3개의 겟타머신이 합체하여 겟타로보로 변신하는 데에 쓰인다. 나중에 다시 강조하겠지만 겟타머신은 가로나 세로 어느 한 줄로 늘어서 있거나, 'ㄱ'자로 인접해 있지 않으면 변신할 수 없다. 또한 한 대라도 이동이 종료했다면 역시 변신이 불가능하다. 합체 커맨드를 선택하면 세 가지 겟타로



▲엽기적인 디자인

보 중에 하나를 선택하여 변신한다. 단, 원조 겟타로보는 2대만 합쳐서 변신하는 것이 가능하다. 능력은 물론 반 정도 밖에 낼 수 없으므로 1화를 제외하고는 쓰일 일이 없다.

■분리(分離)

합체의 반대 커맨드. 한 겟타에서 다른 겟타로 변신하려면 반드시 이 커맨드를 사용해야 한다.

■보수(補修)

BT-23 등등의 유니트에게 있는 커맨드로 일정량의 HP를 회복한다. 여기에도 EN(GE와 같은 개념. 둘 다 기술을 사용하기 위한 에너지이다)은 소비된다.

■보급(補給)

레디커맨드(レディコマンド)가 대표적으로 GE 또는 EN을 회복한다. 수리와 마찬가지로 EN이 소모된다.

■탑재(搭載)

전함계열 유니트에게 존재하는 커맨드이다. 이 게임에서 전함에 유니트를 탑재하는 방법은 조금 특이해서 유니트를 전함에 넣는 것이 아니라 유니트를 전함 옆으로 붙여서 전함이 탑재 커맨드를 선택해야 한다. 사용에 주의!

■발진(發進)

탑재되어 있는 유니트를 발진시키는 데에 쓰이며 전함 바로 옆 칸으로 사출한다.



적의 공격이 복수공격(일정 범위를 동시에 공격하는, 로봇 대전으로 치면 MAP병기)일 경우에는 커맨드가 나오지 않는다

● 적의 공격을 받았을 때 ●

■반격(反擊)

적의 공격을 맞고 반격한다. 소위 말하는 맞장. 하지만 이 게임은 원래 슈퍼 로봇물이라 회피율이 꽤 낮은 편이다. HP사정이 넉넉하지 않다면 자제하는 것이 좋은 커맨드이다.

■방어(防御)

적의 공격을 막는다. 데미지 감소율은 약 1/2. 가장 많이 쓰이게 된다.

■회피(回避)

적의 공격을 피한다. 다시 한번 말하지만 이 게임은 회피율이 낮기 때문에 HP사정이 간당간당해서 죽기 일보 직전일 경우에만 사용하자(어차피 죽을 거라면…).

● 주인공의 결정 ●

게임을 시작하면(NEW GAME) 바로 등장하는 것이 바로 주인공의 결정. 주인공은 남성과 여성 타입이 존재하며 이름은 한자로 지을 수 없다(하지만 게임 속의 인물들의 대부분은 한자로 이름이 지어져 있다…). 그 다음에 등장하는 것이 바로 특수능력의 결정인데 이것은 게임 내의 인물들도 1가지씩은 지니고 있는 것들이다. 주인공도 1가지를 지닐 수 있는데 능력별 효과는 나중에 설명하도록 하겠다. 능력을 정하면 결정 끝(역시 간단…).



▲남자는 그렇다 치고 여자 쪽은 꼭 큐비(FROM 뱀파이어 세이버)를 연상시킨다



▲개인능력을 가지지 않는다고 하면 나오는 메시지 "인생은 길어"

● 특수능력 ●

이 게임에 나오는 적 캐릭터를 제외한 모든 캐릭터는 일정한 특수 능력을 지니고 있다(なし도 있기는 하다). 특수 능력은 총 3단계까지 상승하며 캐릭터 당 1가지만 가질 수 있다. 특수 능력의 효과는 다음과 같다.

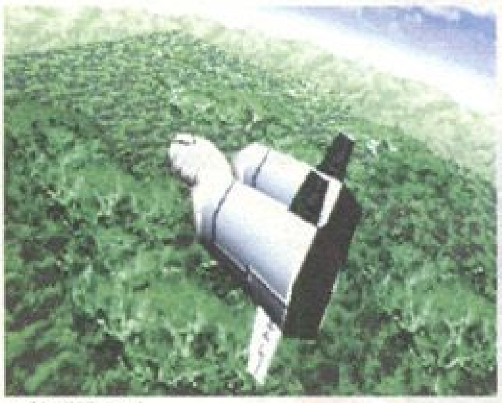
이름	효과	이름	효과
없음(なし)	아무 효과도 없다	수집(收集)	겟타선(GE)의 회복력이 상승한다
반격(反擊)	반격시 크리티컬율 상승	교환(交換)	지정 유니트와 자신의 유니트의 위치를 교환한다. 두 유니트 모두 이동하지 않은 상태여야만 하며 실행 후에 유니트는 이동상태가 된다
2회이동(2回移動)	2회이동이 가능하다. 단 공격하지 않아야만 가능하다	크리티컬	크리티컬율이 상승
자폭(自爆)	자폭하여 적에게 데미지를 준다	HP회복	매턴 당 일정량의 HP가 회복된다
부활(復活)	한 번 파괴된 아군 유니트를 부활시킨다. 1맵에서 1회 가능	EN회복	매턴 당 에너지(EN)나 겟타선(GE)이 회복된다. 수집과 틀린 점은 아무 행동도 하지 않은 상태에서 턴을 종료해야만 회복된다는 점과 EN도 회복되기 때문에 겟타 호(ゲッター號)등의 유니트도 회복이 된다는 점
이동보조(移動補助)	지형으로 인한 이동력 저하를 무시할 수 있다	이동축적(移動蓄積)	이동력을 모아서 다음 턴의 이동력을 상승시킨다
보수(補修)	수리 커맨드가 추가된다		
참아내기(我慢)	공격당한 다음 턴에 공격력이 상승		
정찰(偵察)	적의 데이터를 알 수 있다		
역경(逆境)	HP가 1/3이하로 떨어지면 크리티컬률 상승		

합체 테스트

이 게임의 놀라운 소장가치를 보장하는 모드라고 말할 수 있다. 솔직히 재미는 별로 없지만 실제로 할 수 있다는 것이 감동일 뿐. 응? 뭘 할 수 있냐고? 바로 겟타 로보의 합체다! 대상 로봇은 프로트 타입(몸이 회색인 것으로 보아 그렇다고 추정된다) 진 겟타 1호이다. 3기의 겟타 머신을 순서대로 도킹시키면 된다. 고도와 속도를 조절하여 멋진 겟타를 만들자!



▶진 겟타 스위치 온!



▲첫 번째 도킹



▲변신 1단계



▲두 번째 도킹

각 시나리오 공략

겟타로보 대결전에는 총 2회의 시나리오 분기가 있지만 그렇다고 스토리가 변화하는 것은 전혀 아니므로 플로어 차트 등은 무시하기로 한다. 총 시나리오는 분기 포함 22화이며 21화로 게임 클리어이다.

제1화 발진 겟타로보!





사오토메 연구소는 겟타선 연구를 하는 기관으로 그 연구소의 소장인 '사오토메' 박사는 지구로 닥쳐오는 어떤 위험을 느끼고 슈퍼 로봇 '겟타로보'의 개발을 서두른다. 드디어 완성의 날. 하지만 파일럿이 없다(뭐야!). 그는 정의를 사랑하는 열혈청년 '료우'를 3개의 겟타머신 중 이글호의 파일럿으로 선택하고 그와 함께 2번째 파일럿 '하야토'를 설득하기 위해 그의 학교로 날아간다.

초기 적 유니트		
이름	HP/EN	레벨
기기(ギギ)	1520/30	2
증원군(기기 사망 후)		
바즈(バズ)	1505/16	2
기기(ギギ)	1520/30	2
발(バル)	2220/30	



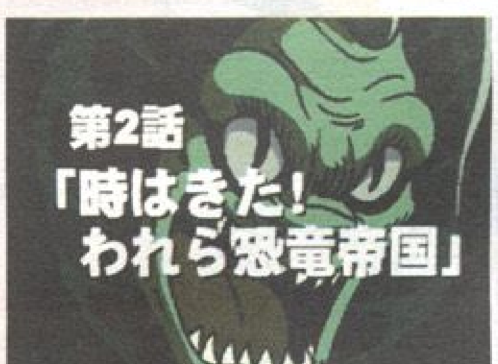
▲이것이 하야토. 아무리 70년대 스타일이지만 너무 삭았다

맵에 나오면 학교에 이글호를 대자. 그러면 이벤트 발생 후에 하야토가 재규어호를 타고 뒤이어 베어호와 BT-23, 레디커맨드가 등장한다. BT-23은 HP회복, 레디커맨드는 GE회복이 가능하다. 어쨌든 베어호까지 나오면 3기를 나란히 늘어서게 하여 겟타로보로 변신하자. 그 후에 남은 유니트를 전부 쓸어버리면 OK. 적들을 모두 물리치면 하야토는 운명에서 피할 수 없는 것을 직감, 동료가 되어 준다.



▲겟타로보의 위용

제2화 때는 왔다! 우리는 공룡제국





초기 적 유니트		
이름	HP/EN	레벨
기로(ギロ)	1220/30	3
바즈	1505/16	3
발	2220/30	3
증원군(적 2대 격파시)		
기로	1220/30	3
바즈	1505/16	3
기기	1520/30	3
울(ウル)	3563/30	3

시나리오 시작 전에 '무사시'가 베어호의 파일럿으로서 겟타팀에 합류한다. 이제 일행은 이전에 나타났던 적들에 대한 조사를 위하여 연구소 근처의 화산으로 향한다. 그곳에는 어김없이 의문의 적들이 등장해 있었다. 1턴만 지나면 무사시가 등장하므로 허전하다면 겟타 1·2 로라도 변신해놓자(하고 싶을까?). 무사시는 등장을 해도 조작법을 아는지 모르는 지 갈팡질팡이다. 나오는 턴에 곧바로 합체를 하고 싶다면 위치 선정을 미리 남동쪽으로 해 놓자.



▲무사시의 등장 위치

여기서는 주로 겟타2로 움직이는 것이 좋다. 겟타2는 소비 GE가 낮은 것이 특징이므로 GE가 모자란 이 게임에서는 상당한 전력이 될 것이다. 적들을 부수다 보면 '골'이라는 뱀 대가리가 등장하여 자신들을 공룡제국이라 칭한다. 그들은 자신들이 지구에 먼저 살고 있다가 기후변동 때 지하로 들어갔는데 그 사이에 영장류가 세상을 지배했다며 지구를 원래 주인인 자신들 것으로 만들겠다며 선전포고를 해온다.

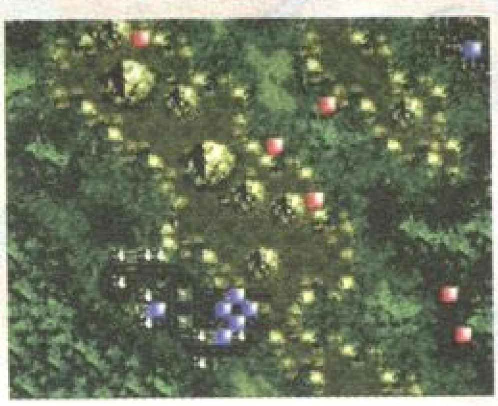


▲그놈 참 못생겼다

이제 증원이 등장한다. 다른 적들은 둘째치고 문제는 '울'. 유일하게 3000이 넘는 HP를 자랑한다. GE가 충분하다면 겟타1의 겟타 빔으로 승부를 보고 그렇지 않다면 회복 유니트를 이용하여 장기전으로 들어가자. 맷집을 제외하면 일반 적 수준.

제3화
겟타 대 겟타





겟타팀 일행은 전력 증강을 위해 양산형 겟타와 겟타G를 팀으로 받아들이기 위하여

초기 적 유니트		
이름	HP/EN	레벨
양산형 겟타1(量産型ゲッター-1)	3574/100	4
양산형 겟타2(量産型ゲッター-2)	2833/40	4
양산형 겟타3(量産型ゲッター-3)	4081/40	4
바즈	1505/16	4
기로	1230/35	4×2
증원군(니온이 데미지를 받았을 때)		
발	2230/35	4
기로	1230/35	4
바즈	1505/16	4

연구소로 향한다. 연구소에는 3대의 양산형 겟타와 겟타G, 그리고 새로운 파일럿인 '벤케이'가 있었다. 그런데 연구소에서 문제가 발생한다. 양산형 겟타가 멋대로 합체, 연구소를 이탈하고 동시에 공룡제국이 등장한 것. 공룡제국의 부하들이 변장을 하고 파일럿으로 숨어든 것. 적들의 리더인 니온(ニオン)은 북동쪽의 원자력 발전소를 공격하겠다고 위협해온다.



▲겟타G를 훔칠 생각은 못하는 멍청한 니온

일단은 니온만 쓰러트리면 시나리오 클리어이다. 하지만 니온을 쓰러트리기는 그렇게 쉽지 않다. 공룡괴수들은 그렇다 치더라도 양산형 겟타는 양산형이라도 강력한 파워를 자랑하기 때문에 정말 어렵다. 파일럿은 나쁘지만 겟타G를 적극적으로 사용해야 클리어가 가능할 것이다. 겟타 드래곤(ゲッタードラゴン)이나 겟타 라이거(ゲッターライガー)는 파일럿이 좋지 않으므로 벤케이가 조종하는 겟타 포세이돈(ゲッターポセイドン)을 이용하자. 포세이돈은 원래 수중형이지만 육상에서의 파워도 쓸 만하므로 도움이 될 것이다. 니온에게 피해를 입히면 증원을 부르고는 맵 위쪽으로 멀어지므로 집중 공격으로 한 번에 끝내도록 하자.

제4화
겟타로보 격멸작전

바트 장군은 겟타로보와 도시를 한꺼번에 정리할 계획으로 '게라'를 출격시킨다. 맵에 보면 적들이 상당히 많은 것을 볼 수가 있다.

초기 적 유니트		
이름	HP/EN	레벨
게라(ゲラ)	3888/105	5
발	2269/35	5×2
모그로(モグロ)	880/35	5×3
바즈	1505/16	5
기로	1230/35	5
기기	1569/35	5×2
증원군(게라 1차 파괴후)		
모바(モバ)	1869/35	5
발	2269/35	5
바즈	1505/16	5
기로	1230/5	5





이 시나리오의 열쇠는 이 전의 인터미션에 달려있다. 왜냐하면 전 시나리오에서 벤케이가 동료가 되었기 때문에 파일럿이 6명이 되었기 때문. 따라서 겟타G와 BT-23, 레디커맨드를 출격시키고 벤케이나 무사시를 남기느냐, 아니면 회복을 무시하고 두 대의 겟타가 출격하느냐 하는 선택의 기로에 서게 된다. 물론 선택은 플레이어의 몫이지만…. 일단 적을 많이 남겨 두면 나중에 고생하게 되므로 게라 주위에서 얼쩡대는 녀석들은 미리미리 처리해 두는 것이 좋다.



▲넌 어디서 왔니(등장 신도 없다)?

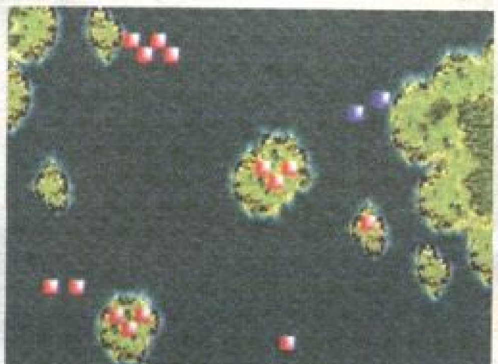
게라를 물리치면 게라는 쓰러지지 않고 오히려 성장한다. 원인은 진화의 에너지인 겟타선을 이용한 겟타의 에너지를 흡수하여 성장한 것. 이에 사오토메 박사는 성장의 속도가 따라갈 수 없을 정도로 많은 에너지를 주입하여 게라를 자멸시키는 위험한 작전을 감행한다. 이제 아무 겟타나 게라의 중심에서 대기시킨 채로 3턴을 버텨야 한다. 계속 대기 명령을 사용해야 하므로 HP회복 능력이 있는 벤케이를 이용하는 것이 좋다.



▲여기서 3턴이다

제5화 새로운 힘, 새로운 적





격멸작전으로 많은 수의 전력을 잃은 골의 공룡제국은 최후의 승부를 걸기 위해 공룡제국의 존망을 걸고 바다에서 싸움을 걸어온다. 이번 맵은 수중전이 주가 되므로 당연히 겟타3와 겟타 포세이돈으로 싸워 나가야 한다. 지상에서도 근거리 전에서는 강한 위력을 발휘하던 겟타3이지만, 바다 속에서는 정말 경이적인 공격력을 자랑하게 된다

초기 적 유니트		
이름	HP/EN	레벨
바즈	1505/16	6×4
발	2286/40	6×3
기로	1286/40	6×3
지가(ジガ)	1644/41	6×4
증원군(6턴째)		
피크드론(ピクドロン)	2740/40	6×2
공룡정(恐龍艇)	5394/145	6
지가	1644/41	6×4



▲더블 겟타3로 나가자

적이 좀 많은 것이 사실이지만 증원으로 나오는 '피크드론'을 제외하면 강적은 없는 편이므로 겟타3를 최대한 활용하자. GE와 HP회복을 위해 초 장기전으로 나가도 좋다. 6턴째에 골이 등장하면 아군에서도 증원이 등장한다. 바로 전함 '쿠지라2005D1(クジラ2005D1)'과 '겟타로보·참(ゲッターロボ·斬)'! 쿠지라는 고래처럼 생긴 전함으로 이제 더 이상 회복을 위해 수십 턴을 기다리던 고통을 덜 수 있다. 또한 수리능력이 있기 때문에 BT-23을 아직까지 쓰던 사람은 과감히 버리자. 이 둘은 또 한 사람의 겟타선 연구자 다치바나(橘)박사의 손에 의해 만들어진 병기로 특히 겟타로보·참은 여성용 겟타로 파일럿 전원이 여성으로 구성되어 있다. 참의 능력은 겟타1에 필적하므로 전력으로 잘 활용하자.



▲여자 맞니?

'공룡정'은 뛰어난 맷집과 공격력을 장비하고 있으니 모든 적을 처리한 뒤 쿠지라를 이용해 회복한다. 그 후 각 겟타로보의 수중타입으로 집단 구타를 가하면 매에는 장사가 없다는 사실을 증명할 수 있다. 패배한 골은

자신을 죽이라고 하늘에 대고 소리를 지르고 하늘에서는 정말로 빛이 나와 골을 죽여버린다(뭐냐…). 빛의 정체는 새로운 적 '백귀제국'(百鬼帝國)!! 백귀제국의 대장 프라이 대제(フライ大帝)는 공룡제국이라는 방해물이 없어졌다며 자신들이 세계를 정복하겠다고 선포한다.



▲하지만 이 녀석도 진정한 악의 대장이 아니다

제6화 연구소를 구하라(전편)





초기 적 유니트		
이름	HP/EN	레벨
메카일각귀(メカ一角鬼)	1795/45	8×4
메카반월귀(メカ半月鬼)	1495/45	8×4
마왕귀(魔王鬼)	5745/60	8
증원군(류지 사망)		
메카일각귀	1795/45	8×2
메카반월귀	1495/45	8×2

다치바나 박사는 백귀제국의 등장으로 전세계의 슈퍼 로봇을 모은 전세계 연합군을 조직할 예정이라고 한다. 그리고 겟타팀도 다치바나 박사의 겟타 호(ゲッター號)가 완성되면 연합군에 합류하기로 한다. 그런 중에 다치바나 연구소에 적들의 습격이! 적들의 목표는 당연히 연구소. 그리고 적들을 지휘하고 있던 인물은 의외의 인물이었다. 그것은 바로 류지(기억하는가? 하야토는 아무나 만날 수 없다고 한 1화의 떡대다). 류지는 하야토가 떠난 후 학생들은 여러 가지 보복을 받아 학교를 떠났고 그것 때문에 강한 힘을 원한 류지는 백귀제국에 개조되기를 선택한 것이다.



▲어떻게 바꿔도 못 생겼군…

꼭 연구소가 타겟으로 지정되어 있는 것은 아니므로 안심하고 적들을 퇴치하자. 류지의 '마왕귀'가 가장 강한 상대이므로 초반에 집중공격을 퍼붓던지 가장 나중에 처치하자. 류지를 격파하면 하야토는 그러한 힘은 파괴만을 부를 뿐이라며 류지를 책망한다. 그리고 다시 등장하는 적 증원. 그리고 드디어 등장하는 겟타 호!



▲1명은 여자다. 그리고 여자 같애~

겟타 호는 GE가 아니고 EN을 사용한다. 요는 겟타 호는 겟타선을 응용한 것이 아니고 일반 에너지를 사용한 것이기 때문. 하지만 그만큼 EN소비가 적기 때문에 효율적인 전투를 펼칠 수 있다(특히 겟타 상(ゲッター翔)의 효율성은 장난이 아니다). 신나게 증원군들을 부수다 보면 사오토메 연구소에서 백귀제국의 습격을 받고 있다며 구조 요청이 들어온다. 여기에서 처음으로 분기가 생기지만 나오는 적만 조금 틀리고 스토리는 어차피 같으므로 분기를 무시하고 공략하기로 한다(선택은 사오토메(早乙女) 연구소로 했다).

제6화 연구소를 구하라(후편)





초기 적 유니트-다치바나 연구소		
이름	HP/EN	레벨
메카일각귀	1795/45	8×4
메카반월귀	1495/45	8×2
메카삼두귀(メカ三頭鬼)	2395/45	8×3
증원군(5기이상 파괴시)		
메카반월귀	1495/45	8×2
메카해왕귀(メカ海王鬼)	2495/45	8×2
거뇌귀(巨雷鬼)	3295/45	8

초기 적 유니트-사오토메 연구소		
이름	HP/EN	레벨
메카반월귀	1459/45	8×10
거뇌귀	3295/45	8
메카일각귀	1795/45	8
메카삼두귀	2395/45	8
증원군(6기이하)		
거뇌귀	3295/45	8
메카삼두귀	2395/45	8
메카반월귀	1459/45	8×5

사오토메 연구소에도 적이 많지만 이젠 아군에게도 겟타가 4개(혹시 아직도 BT-23과 레디커밴드를 사용한다면 3개)나 되므로 전력에 여유가 있다. 거뇌귀가 짜증이 상당히 나는 적이므로 나중에 상대하거나 가장 먼저 물리치자.

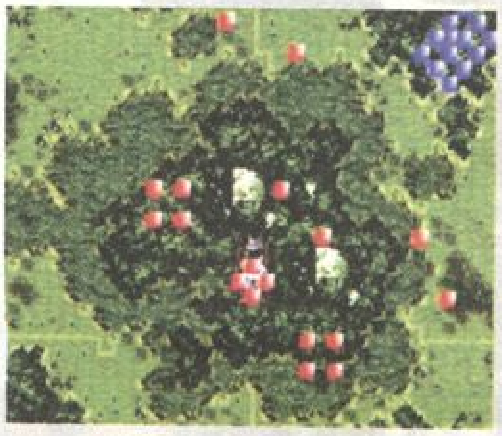


▲거뇌귀의 면상

백귀제국의 침략은 물리쳤지만 갑자기 연구소의 겟타선 레벨이 폭주하는 사태가 일어난다. 프라이 대제의 연구소 침략은 바로 이것을 노린 것이었다. 하지만 연구소를 우주로 방출하여 겨우 위기를 모면하고 겟타팀은 휘말리지 않기 위하여 연구소 부근으로 피신한다.

제7화 퍼스트 컨택트





초기 적 유니트		
이름	HP/EN	레벨
메카삼두귀	2359/45	9×2
메카반월귀	1450/45	9×5
거뇌귀	3250/45	9×3
메카일본귀(メカ一本鬼)	5094/60	9
메카철갑귀(メカ鐵甲鬼)	2395/45	9
메카일각귀	1750/45	9×4
증원군(적 전멸시)		
메카개미(メカ蟻)	2305/77	8×4

연구소의 상태를 보기 위해 겟타팀이 돌아온다. 하지만 아직도 백귀제국이 남아 있었고 프라이 대제는 그만큼 많은 에너지가 방출되었는데 괜찮을 것 같냐 며 일행에게 겁을 준다. 일단 무시하고 적들을 처리하자. 일본귀는 맷집이 끝내주므로 주의.



▲일본귀(日本鬼)가 아닙니다

적들을 물리치면 갑자기 하늘에서 거대한 벌레가 떨어진다. 료우는 겟타선으로 곤충이 성장한 것이 아닌가하는 의심을 해보지만 박사는 그렇게 빨리 성장이 이루어 질 수는 없다며 새로운 적이 아닐까 두려워한다. 프라이 대제마저도 당황하는 빛을 감추지 못하는데…. 하지만 문제의 메카개미는…약하다. 재빨리 처리하자.

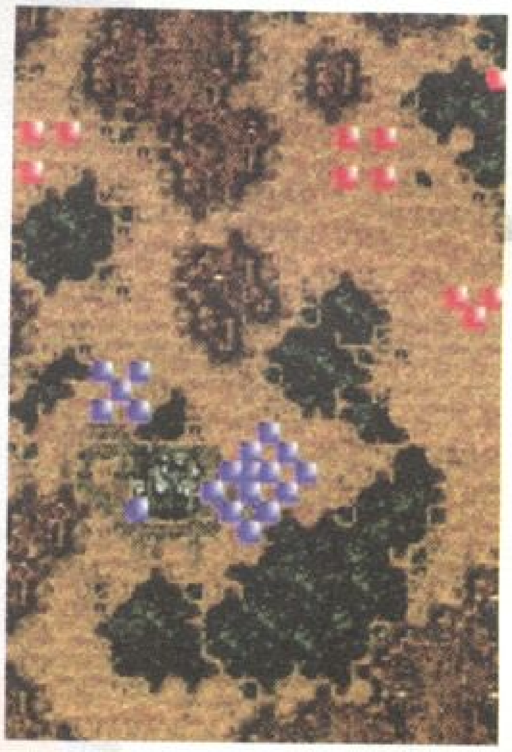


▲떨어진다오~

제8화 대륙이동함 텍사스



세계 각국의 슈퍼 로봇이 모여 드디어 연합군이 편성된다. 연합군 전함 '텍사스'의 함장(이름은 없다. 함장은 단지 함장일 뿐!)은 백귀제국과 곤충군단이 다른 존재라고 말할 때 백귀제국이 습격해온다. 그런데 '텍사스 맥'의 잭 킹, 메리 킹을 제외한 연합군의 다른 파일럿들은 겟타팀이 일본 출신이라며 좋은 눈으로 보지 않는다. 어쨌든 출격.



초기 적 유니트		
이름	HP/EN	레벨
메카일각귀	1760/50	10×3
메카반월귀	1504/50	10×4
메카철갑귀	2404/50	10
거뇌귀	3304/50	10×2
메카오본귀(メカ五本鬼)	4568/135	10
증원군(4기어하)		
메카반월귀	1504/50	10×4
메카철갑귀	2404/50	10×3
거뇌귀	3304/50	10×3



▲꼭 약한 것들이 말은 많다

세계 각국의 슈퍼 로봇들은 아무 도움이 되지 않는다. 그나마 텍사스 맥(テキサスマック)은 그 엄청난 사정거리가 도움이 되지만 다른 것들은 영…. 조용히 텍사스나 호위하자. 그리고 텍사스 쪽에서 증원이 출현하므로 너무 전력을 위로 집중하지 말자. 1기 이상 격파하면 갑자기 하늘에서 빔이 떨어진다. 마치 겟타빔과도 비슷한…. 하지만 일단은 눈앞

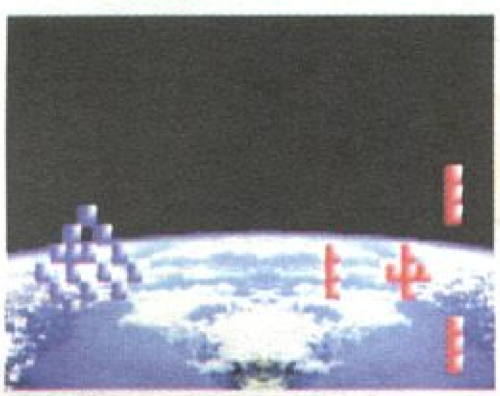
의 적에게만 집중하기로 한다. 다시 한번 말하는데 연합군의 파일럿들은 약하다. 인터미션에 겟타에 갈아태우는 실수를 하지 않도록 주의!



▲겟타 2호들이 활약하게 될 것이다

제9화
진 겟타로보





초기 적 유니트		
이름	HP/EN	레벨
메카매미(メカ蟬)	1590/65	10×10
겟타로심(ゲッター爐心)	4400/0	×3
기간트X3(ギガントX3)	2500/0	×1
증원군(겟타로 1개 격파시)		
메카벌(メカ蜂)	2637/90	10×2
증원군(겟타로 2개 격파시)		
메카매미	1590/65	10×8
메카벌	2637/90	10×2

이전에 떨어진 빔의 정체를 알기 위해 하야토를 지휘관으로 하는 슈퍼 로봇 연합군이 성층권으로 파견된다. 거기에 있던 것은 거대한 빔포를 장비한 위성과 겟타로(원자로 같은 것), 그리고 수많은 곤충군단이었다. 위성은 연합군의 접근을 눈치채고는 빔을 발사할 기세다. 급히 저지에 나서는 연합군.



▲증원군만 보면 게임하기 싫어진다

따지고 보면 초기에 배치된 적들도 얼마 없으므로 재빨리 격파에 나서자. 위성인 '기간트X3'는 공격이 되지 않으므로 괜히 손대지 말자. 그런데 문제가 생긴다. 3개의 겟타로를 파괴했지만 위성의 공격은 멈추지 않는 것. 그때 지상에서 어떤 로봇이 올라온다. 그것은 바로 사오토메 박사의 진 겟타(眞・ゲッター)! 진 겟타는 순식간에 기간트X3를 처리해버린다. 그것도 20%의 힘만으로도….

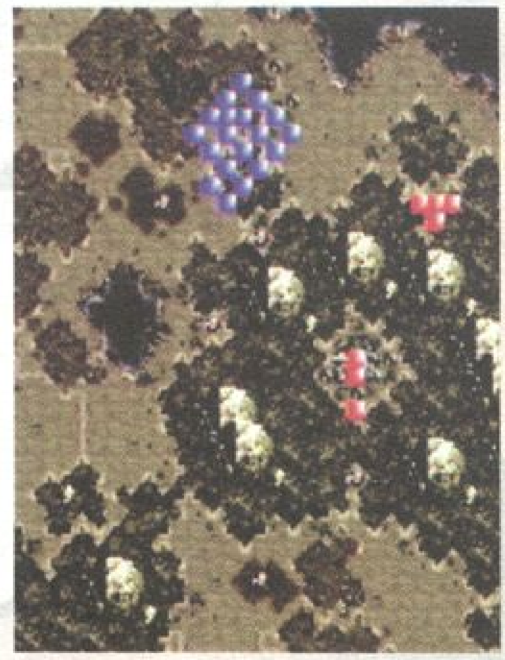


▲멋지다! 진 겟타!

제10화
공포의 세균미사일



하야토는 진 겟타의 너무도 강력한 힘을 보고 조심조심 행동한다. 사용법을 틀릴까봐 주의해서 조작하는 모습을 보이는데…. 그러던 중 연합군에게 출격명령이 떨어진다. 정찰대가 백귀제국의 전진기지를 발견한 것. 그리고 들이닥친 연합군에게 보인 것은 세균 미사일 기지였다. 프라이 대제는 너무 늦었다며 겁을 주지만(너는 겁밖에 못 주니?)하나도 안 늦었다(게다가 뻥쟁이니?). 5턴 안에 미사일을 부수면 된다.



초기 적 유니트		
이름	HP/EN	레벨
미사일포대(ミサイル砲台)	4370/55	12
메카일각귀	1770/55	12
메카반월귀	1470/55	12×2
거뇌귀(巨戰鬼)	4894/108	12
증원군(포대 격파때 마다)		
미사일포대(ミサイル砲台)	4370/55	12
메카일각귀	1770/55	12
메카반월귀	1470/55	12×2
증원군(포대 3개 격파시)		
메카철갑귀	2415/55	12
거뇌귀	3315/55	12

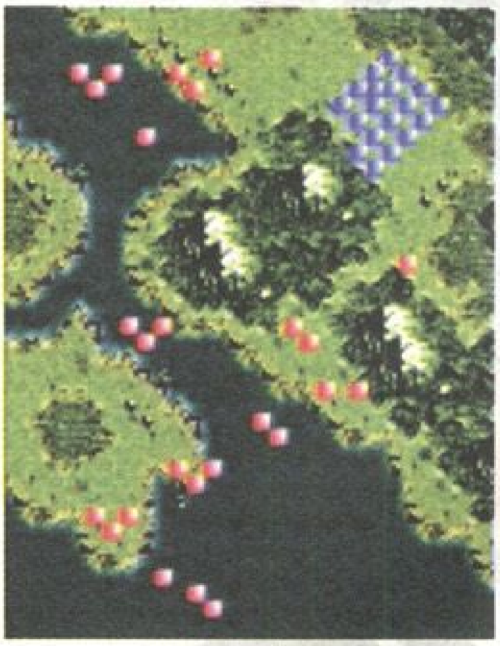


▲요거다 요거

미사일을 하나 파괴할 때마다 위의 증원군이 셋트로 등장한다(1턴이 지나야 한다). 등장할 때 마다 5턴의 시간이 주어지므로 차근차근 노려가자. 단, 의외로 먼 장소에서 등장할 때도 있으니 겟타 한 두 대쯤은 조금 먼 포대로 돌려놓는 것이 좋다. 패턴 반복으로 클리어 OK.

제11화
백귀제국 최후의 날





초기 적 유니트		
이름	HP/EN	레벨
우자라(ウザーラ)	7992/206	13
메카일각귀	1815/55	13×4
메카반월귀	1470/55	13×7
거뇌귀	3315/55	13
메카해왕귀	2470/55	13×4
메카철갑귀	2415/55	13
메카삼두귀	2415/55	13
메카강두귀(メカ鋼頭鬼)	2070/55	13×7

미사일기지 마저 잃은 백귀제국은 아예 모든 병력을 동원하여 총력전을 펼 생각을 하고 결전을 벌인다. 백귀제국과의 최후의 싸움이


▲포켓몬스터 '이와쿠'를 닮은 우자라

니 만큼 최선을 다해야 한다. 단, 적들이 20마리가 넘으므로 세계 각국의 쓰레기 로봇이라도 사용해야 한다(방패막이로). 그리고 '우자라'의 경우, 환상적인 맷집과 강력한 공격을 자랑한다. 다시 한 번 말하지만 정말 어려운 맵. 각개격파로 하나씩 처리하는 것이 가장 좋다. 우자라 공략을 위해 GE를 아끼는 것도 잊지 말도록.

프라이 대제는 자신의 패배를 인정하지 못하다가 지구를 죽음의 땅으로 바꾸어 주겠다며 미친 듯이 웃다가 폭발에 휘말리고 만다(하지만 죽음의 땅은 되지 않는다. 끝까지 뻥쟁이).


▲악역의 최후가 무엇인가를 보여준다

제12화
프로페서 랜도우 등장





우자라의 폭발이 지구에 미친 영향으로 당황하는 일행에게 '프로페서 랜도우'라는 인물이 등장하여 시비를 걸었다. 그런데 쇼('겟타상'의 파일럿)를 포함한 몇몇 파일럿들은 그

초기 적 유니트		
이름	HP/EN	레벨
피크드론	2758/55	13×4
모바	1858/55	13×3
지가	1558/55	13×5
울	3558/55	13
거뇌귀	3258/55	13×2
메카철갑귀	2358/55	13×3
자콘(ジャコン)	2658/55	13×2
메카해왕귀	2458/55	13
증원군(8기이하)		
핀(ピーン)	1558/55	13×3
기간트X2	3058/92	13

를 알고 있다고 한다. 그도 겟타선의 연구자였다는데…. 쇼는 그의 부대에 자신의 오빠인 '신이치'가 있다며 애를 태운다.


▲프로페서 길+닥터 헬

적들은 공룡부대와 백귀제국의 혼성부대로 그 수와 종류가 많아 의외의 고전이 예상된다. 증원군으로 등장하는 '핀'은 HP가 적은 관계로 그다지 두렵지 않다. 초기 배치의 적들이 강력한 녀석들이 많으므로 초기의 싸움을 어떻게 풀어 나가느냐가 관건. 적들을 모두 물리치면 랜도우의 부하 '라세츠'는 개조된 신이치를 출격시킨다.

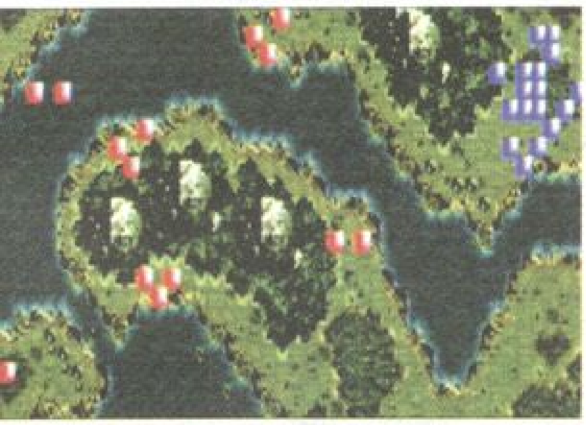


▲재수없는 라세츠

제13화
오빠와 누이

전 시나리오와 이어지는 시나리오. 거듭된 개조로 몸과 마음에 고통만이 남은 신이치는





초기 적 유니트		
이름	HP/EN	레벨
가론Z54(ガローンZ54)	6494/194	16
크랩(クラブ)	3132/65	15×4
웜(ワーム)	2369/65	16×2
기간트X2	3132/102	16
자콘	2669/65	16×6
증원군(8기이하)		
웜	2369/65	16×2
기간트X2	3132/102	16×2
핀	1569/65	16×3

쇼를 알아보고는 오히려 맹목적인 공격을 가해온다. 크랩이 의외로 껄끄러운 상대이지만 도망보다는 하나씩 맞장을 뜨는 것이 오히려 낫다. 신이치가 탑승한 가론Z54는 겟타 호가 겟타 상으로 변신하면 오직 겟타 상만을 공격하므로 이것을 이용하여 유인을 펼치는 것도 좋다.



▲이지메가 뭔지 보여드립니다

미션을 클리어하면 신이치는 쇼에게 미안하다는 말과 랜도우를 타도해 줄 것을 부탁하고 숨을 거둔다(감동적이어야 하는데 뻔해서 감동이 없다. 나만 그런가?).

제14화
검은 겟타





초기 적 유니트		
이름	[illegible]	레벨
메카개미	[illegible]	15×4
메카매미	[illegible]	15×2
메카사슴벌레(メカクワガタ)	[illegible]	15

겟타1과 겟타G의 수리를 위하여 일단 일본으로 돌아온 겟타팀. 그런 그들에게 난데없는 곤충군단이 습격해온다(잊을만 하면 등장하는군 그려). 그러나 겟타1과 겟타G는 해체중이어서 출격이 불가능한 상태이다. 이때 생각해낸 묘책! 박사는 비밀리에 개발 중이었던 블랙 겟타를 출격, 곤충군단과 상대시킨다.



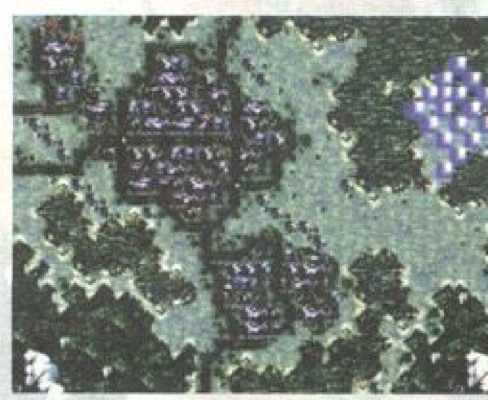
▲검은색은 역시 멋지다

클리어 후에 곤충군단은 드디어 성명을 발표한다. 압축하면 '인류박멸'(곤충에게 그런 소리 듣고 싶지 않아). 한편 프로페서 란도우는 이미 죽었던 골, 밧트 장군, 프라이 대제를 부활, 개조시켜 독일, 러시아, 영국으로 침공을 명한다. 여기서 다시 분기가 나오는데 순서는 그다지 관계가 없다. 단지 등장하는 적들의 레벨이 조정될 뿐이다. 편의상 15, 16, 17화라고 표기하지 않았으므로 갑자기 등장하는 18화에 의의를 달지 말 것.


▲추남도(醜男度) UP!

제15화
A화-공포의 거대폭풍





초기 적 유니트		
이름	HP/EN	레벨
게라	3676/70	18×4
피인RX1(ビーインRX1)	3076/70	18×2
웜	2376/70	18×2
기간트X2	3141/107	18×2
메카타이푼(メカタイフーン)	6753/96	18
자콘	2741/70	18×3
핀	1576/70	18×3

뭐가 공포냐…. 간만에 등장하는 쉬운 맵. 독일에 도착하면 무언가 폭풍이 일어난 듯한 흔적이 있다. 조사를 시작하려 하지만 틈도

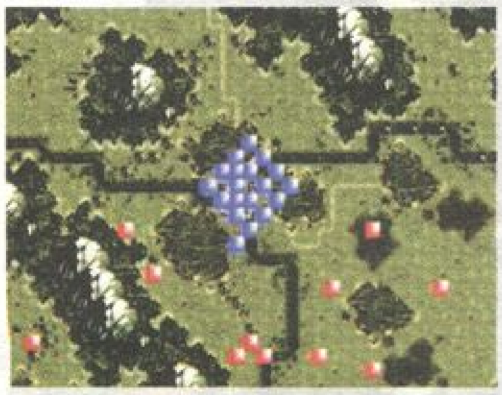
주지 않고 밧트의 군대가 등장한다. 일단 '메카타이푼'은 무적 상태이므로 건들지 말고 몇 턴 졸개들을 상대하며 시간을 때우자. 그러다 보면 사오토메 박사가 메카타이푼의 회오리가 약해졌을 때 공격하면 된다는 방법을 알려온다. 약해졌을 때 겟타 빔 난무를 먹여주면 만사형통.



▲밧트는 언제나 존재감이 약하다

제15화
B화-초병기 볼가





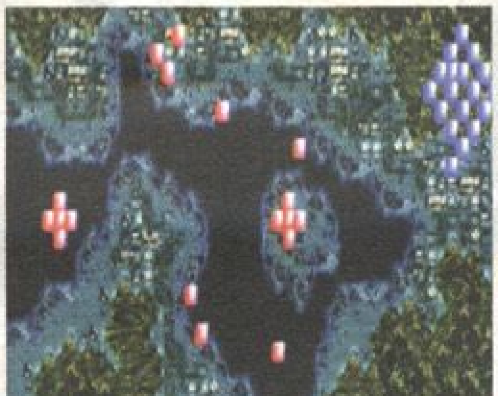
초기 적 유니트		
이름	HP/EN	레벨
무적전함다이(無敵戦艦ダイ)	6963/146	19
핀	1576/70	19×4
피인RX1	3141/70	19×4
갈맨B25(ガルマンB25)	4076/70	19
기간트X2	3141/107	19
증원군(5턴째)		
피인RX1	3141/70	19
핀	1576/70	19×2
기간트X2	3141/107	19

이번 맵에서는 로봇 대전 팬들에게는 반가울 '다이'가 등장한다. 하지만 그때와 같이 생각하면 천만의 말씀, 만만의 콩떡이다. 다이는 말 그대로 완전무적이기 때문이다. 어떤 공격을 걸어도 무시해버리니 일찌감치 포기하자. 작전목적은 다이를 없애기 위해 초병기 볼가를 가동시키는 15턴 동안 볼가를 지켜내는 것. 강적들이 많고 증원군까지 있어서 상당한 난이도를 자랑한다. 적에게의 공격보다는 볼가의 호위만 해도 정신이 없는 맵.


▲초병기…라구?

제15화
C화-되살아난 제왕





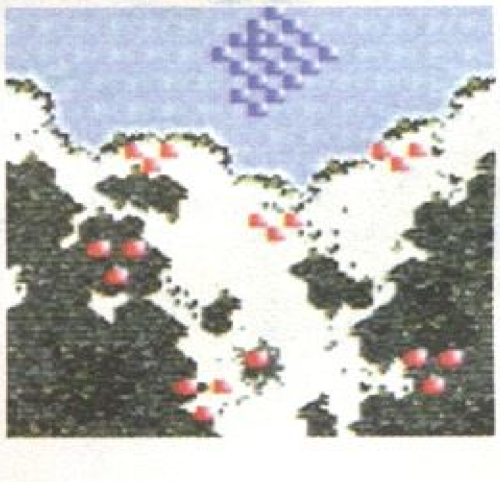
겟타3의 활약이 돌아올 때이다. 영국은 물난리가 난 상태이며 일단 프라이 대제는 보이지 않는다. 초기배치의 적들을 쓰러트리다 보면 랜도우가 직접 등장! 하나 싶더니 프라이 대제를 보내고는 사라진다. 이제부터 참기 힘든 나날이 시작된다. 전의 싸움으로 GE가 상당히 부족한데다가 '개조 우자라'의 중력 차단 광선은 수중전이 아니라면 정말 강하다. 쿠지라를 이용, 어느 정도 GE가 회복되었다면 다른 녀석들 싹 무시하고 우자라만 치자.

초기 적 유니트		
이름	HP/EN	레벨
초기 적 유니트		
이름	HP/EN	레벨
크랩	3083/75	20×4
자콘	2683/75	20×4
핀	1583/75	20×7
메카해왕귀	2555/75	20×3
증원군(12기 격파시)		
핀	1655/75	20×6
피인RX1	3083/75	20×2
메카해왕귀	2555/75	20×3
개조우자라(改造ウザーラ)	8664/217	20


▲전함을 이용한 신속한 이동이 중요

제18화
텍사스 VS 드래곤 터틀





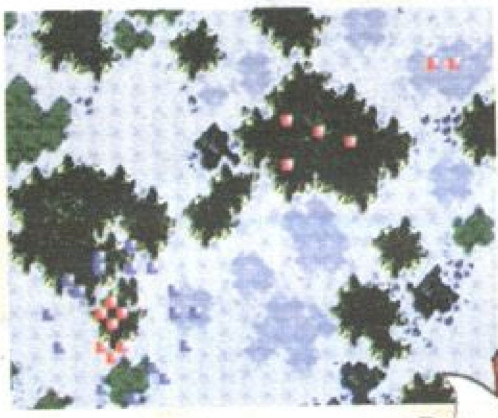
초기 적 유니트		
이름	HP/EN	레벨
드래곤터틀(ドラゴンタートル)	7291/124	21
웜	2383/75	21×2
핀	1583/75	21×3
자콘	2755/75	21×8
크랩	3083/75	21
기간트X2	3155/112	21×3
피인RX1	3083/75	21×2
증원군(14턴째)		
갈맨B25	4394/70	21
웜	2383/75	21
핀	1583/75	21
자콘	2755/75	21×3
기간트X2	3155/112	21
피인RX1	3083/75	21×4

초기 적 유니트		
이름	HP/EN	레벨
핀	1594/80	22×2
웜	2394/80	22
자콘	2764/80	22×2
갈맨B25	4094/80	22×2
피인RX1	3094/80	22×3
사이성(蛇牙城)	18596/196	22
라비라·무우(ラビラ·ムウ)	10464/180	22
증원군(사이성 4000이상 데미지)		
기간트X2	3094/117	22×3
핀	1594/80	22×2
증원군(사이성 10000이하 데미지)		
웜	2394/80	22×3
자콘	2764/80	22×3
크랩	3164/80	22×3

라세츠가 지휘하는 전함 '드래곤터틀'이 알래스카 기지를 노리고 고속으로 진격을 시작한다. 그리고 텍사스가 그 뒤를 추격하고…. 무언가 일진광풍의 예감이 들지 않는가? 이제 마지막 시나리오까지 3화밖에 남지 않았다! 그렇다. 우정파괴, 형제살육까지 나왔다면 빠질 수 없는 슈퍼 로봇 스토리의 정수 '특공(즉 자폭)'이 펼쳐지는 것이 바로 이 맵이다. 맵의 목표는 텍사스를 '드래곤터틀'의 뒤로 갖다대는 것인데 텍사스가 공격을 받으면 이동력이 떨어지므로 전력으로 텍사스가 맞지 않도록 하자. 클리어만 노린다면 전원을 방패막이로 사용하면 된다. 드래곤터틀에 접근하면 텍사스는 드래곤터틀에 돌격하여 그대로 도버 포를 발사, 자폭하고 만다.


▲류지나 신이치와는 달리 뻔한데도 감동적이다





제19화 '사이'성의 최종결전

랜도우의 계획은 마이너스 겟타선을 이용, 인류를 퇴화시켜 아름다운 지구를 만드는 것이었다. 하지만 수단이 나쁜 결과는 아무도 기뻐하지 않는 것이 슈퍼 로봇 스토리의 섭리! 연합군은 북극의 랜도우의 성에서 최종결전을 벌인다.



▲어이! 이거 장난이지?

사이성의 HP는 무려 1·8·0·0·0. 거기에다 10000이 넘는 놈이 하나 더 있고 적도 득시글댄다. 백귀제국이나 공룡제국때와는 비교도 안 된다. 랜도우의 광선으로 초기 대열까지 엉망이다. 최고, 최악의 싸움. 빨리 합체를 노리고 합체할 필요가 없는 블랙 겟타 등으로 수비를 맡자. 사이성이 목표이긴 하지만 워낙에 튼튼한지라 일반 적들을 물리치면서 아주 천천히 진행하는 것이 최고다. 어차피 빨리 클리어한다고 좋을 것 없으니까. 클리어하면 가짜 엔딩이 흐른다. 부디 건투를 빈다.


▲필자는 진짜 엔딩인 줄 알았다

제20화 우주로

잊을만 하면 등장했던 우리의 곤충군단. 아직 그들이 남아있었다. 겟타팀은 해충구제를 위해 우주로 향하고 세계 각국의 철근 덩어리들은 우주에서







조기 적 유니트		
이름	HP/EN	레벨
메카벌	2637/90	23×3
메카매미	1590/65	23×10
증원군(2대이하)		
메카벌	2637/90	23×3
메카매미	1590/65	23×6
증원군(적 전멸)		
메카벌	2637/90	23×4
호그람D7(ホグラムD7)	16242/196	23

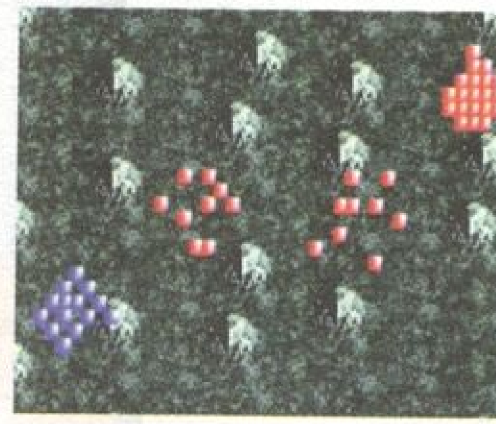
활동할 수 없다며 지구에 남는다(단 텍사스 맥은 우주에서도 작동되나 보다). 우주로 출격하는 '대공마룡' 이래 최고의 엽기 전함 '겟타 엠페러'. 말이 필요없다. 사진을 참조! 거기에 상관없이 드디어 등장하는 곤충제국의 총수. 이름은 '기무버그'라고 한다. 그는 '호그람D7'를 던져놓고는 사라지는데 이 호그람의 HP가 아주 높다. 하지만 겟타 엠페러에게는 정말 강력한 무기가 하나 있다. 시험대로 삼아보시길….


▲…미쳐 돌아가는 구나…

최종화 대결전

기무버그를 쫓아 월면을 배경으로 최후의 싸움에 도전하는 겟타팀과 이에 맞서는 곤충군단 최후의 군세. 기무버그는 미래에서 겟타선의 근절을 위해 왔다고 한다(T-2냐?). 그건 그렇다 치고… 솔직히 맵을 보고 있노라면 한숨만 나온다. 수많은 적들. 분리를 하면 머리 수





가 맞을까 말까. 절망이다. 게다가 하나 해치우면 적이 하나 늘어난다. 무한히 계속 나온다는 해석이 되는데…. 자포자기로 대충하다 보면 갑자기 철근 덩어리들이 재등장, 적들의 대부분을 쓸어버린다. 이제 최종보스 크로노윔(クロノウォーム)에게 도전하자. 이 녀석의 우주광(宇宙光. 유치찬란한 이름이다)은 1~2방에 아군을 전멸시킬 정도의 가공한 파워를 지니고 있으므로 "쏘고 죽겠다"라는 투철한 각오 하에 전투에 임해야 할 것이다. 이 녀석만 클리어하면 진정한 엔딩이 기다리고 있다. 힘내라!

합체로봇의 심오한 세계

이 게임에 등장하는 모든 아군 캐릭터(심지어는 전 세계의 슈퍼 로봇의 파일럿들조차도)는 기본적으로 모든 기체에 탑승이 가능하다(단 메카개미나 우자라 같은 적 유니트는 탈 수 없고, 겟타 로보 참(斬) 역시 여성 겟타 팀의 전용 유니트이기 때문에 탑승이 불가능하다). 그것은 주인공도 예외가 아니기 때문에 진 겟타에 탑승한 주인공의 위용을 볼 수도 있는데 위의 공략대로만 진행한다면 주인공은 평생 BT-23밖에 탑승할 수 없다. 그 이유는 「자질의 부족」. 이것을 해결하기 위해서는 어떻게 해야 할까…? 그렇다. 바로 합체 테스트. 합체 테스트를 돌파하면 합체연습(合體練習)이 가능해지고 주인공은 겟타 1·2·3에 탑승이 가능해진다. 합체연습을 차례대로 돌파할수록 탑승 가능한 겟타의 수가 늘어난다. 연습의 레벨은 D에서 점점 상승하게 되어 있고 상승할수록 합체 제한 시간은 줄어들고 속도는 빨라진다.


▲주인공을 태우려고 하면 까맣게 되어 탈 수 없지만…


▲통과한 후에는 태울 수 있다



▲통과 후에 나오는 통지표



인터랙티브의 즐거움!

댄싱 블레이드

천방치축 도천사 —완전판—

Dreamcast

제작사: 코나미

장르: 인터랙티브 애니메이션

발매일: 9월 2일

발매가: 5,800엔

그래픽	★★★★★
사운드	★★★★
스토리	★★★★
조작감	★
소장가치	★★★★★

PS로 발매되어 2편까지 출시된 코나미의 인터랙티브 애니메이션, 「댄싱 블레이드」의 리뉴얼 판. 「도태랑 전설」의 인물들을 893.77% 바꾸어 패러디한 점은 거의 신의 경지다. 게임이 아닌 관계로 공략이라 이름 붙이기는 상당히 뭐하지만 자막이 없는 관계로 플레이가 힘들어 할 것을 고려, 스토리 중심으로 공략을 엮어 나가기로 하겠다. 이 공략으로 당신도 도천사의 팬이 되기를 바라며…. 마지막으로 당부하고 싶은 점은 공략을 볼 때 자신의 플레이 진도에 맞게 보라는 것이다(미리보면 무슨 소린지 모르기 때문에!)

공략 ··· 프리티 사미, 防塵

캐릭터 소개

주인공



'모모히메'의 소꿉친구로 취미는 독서. 하지만 모모히메가 위기에 처해있을 때는 그의 특기인 공격마법으로 모모히메를 도와주는 남자다운 일면도 가지고 있다(솔직히 말해 별 도움은 안 된다). 담당 성우는 오카타 메구미(緒方惠美)로 「에반게리온」의 신지, 「카드캡터 사쿠라」의 유키토등 뭔가 중성적인 이미지의 남성 역을 주로 맡는다. 참고로 이 성우는 여자다.

모모히메(桃姬)



밝은 성격에 정의감이 넘치는 이 시대의 평범한(하지만 15세에 그런 나이스 바디가 평범한가?) 히로인. 어느 날 신검인 하쿠토마루(白桃丸)를 손에 넣으면서부터 자신의 출생에 대한 의문을 풀기 위해 여행을 나선다. 담당 성우는 「기동전함 나데시코」의 유리카, 「두근두근 드라마 - 채색의 러브송」에서 스즈네, 「유구환상곡」의 세릴을 연기한 쿠와시마 호코(桑島法子).

키지메(キジメ)



오이누와 함께 이 게임의 개그역할을 책임지는 16세(사기다, 사기!)의 아가씨. 채찍을 이용한 체술과 화염마법을 특기로 하며 모모에 맞먹는 자기중심적인 성격의 소유자. 오이누와 콤비(?)인 만큼 심각한 사디스트다.

오이누(お狗))



본래는 개. 사람들과 어울려 살기 위해 술법으로 사람의 모습을 하고 있다. 일행 중 유일하게 '예의'라는 것을 아는 인물로 특기는 회복마법. 문제는 상당한 마조히스트라는 점이다. 성우인 시라토리 유리(白鳥由里)는 지금까지 메이저 역할은 한 번도 맡은 적이 없지만(있을 지도…) 다수의 작품에 출연하고 있다.

나요타케(ナヨタケ)



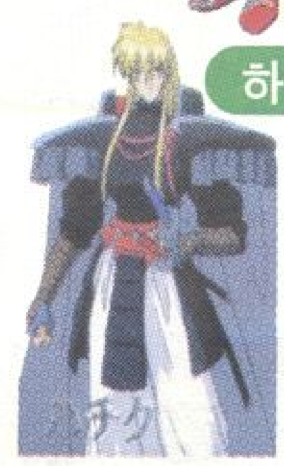
대나무에서 태어난 강력한 마력을 지닌 인물. 거대 도깨비(巨大オニ)를 비롯한 많은 도깨비들을 도깨비 섬에 만들어낸 장본인으로 하치쿠의 말에 따라 세계정복을 노린다. 글래머들이 판치는 이 게임의 유일한 로리 캐릭터이기도 하다(어이어이! 아까부터 뭔가 이상한 소리만 하고 있잖아! 참고로 본인은 사미가 아니다). 담당 성우는 에반게리온에서 아스카를 연기한 미야무라 유코.

사루키치(猿吉)



「댄싱 블레이드 2」에서 가면 속의 얼굴이 공개되어 충격을 준 사나이 중의 사나이, 사루키치. 코미디 도는 전 캐릭터 통털어 최고이며 중량감 넘치는 행동이 인상적. 의외로 여성을 밝히며 모모를 좋아하고는 있지만 주인공 때문에 흑심을 품거나 하지는 않는다.

하치쿠(ハチク)



비참한 과거를 지닌 미청년. 상처입고 도망하던 중에 나요타케를 만나고 그녀의 힘을 눈치채고는 세상을 다시 만들기 위해 세계 정복을 노리지만 그의 바람은 비뚤어진 수단으로 표현되고 결국 참혹한 최후를 맞이한다. 성우를 맡은 코야스 타케히코(子安武人)는 「윙 건담」의 젝스, 「슈퍼 로봇 대전」의 슈우 등 쿨한 느낌의 캐릭터를 많이 연기한다.

센브리(センブリ)



오이누와 키지메의 시나리오로 진행하면 등장하는 매드 사이언티스트. 이상한 약과 생명체들로 오이누와 키지메를 곤경으로 몰지만 조연은 조연. 존재감도 별로 없다. 왜 소개하고 있지?

나즈나(ナズナ)



모모히메와 나요타케 편에서만 잠시 등장하는 조연 캐릭터. 전함 '뇌동환(雷童丸)'의 함장으로 도깨비 정벌대의 지휘관이다. 담당 성우는 '루나 실버 스타 스토리'에서 루나, '사이킥 포스 2002'에서 웬디를 연기한 히가미 코코.

시스템

이 게임에서는 굳이 시스템 설명이 필요 없을 정도로 간단하다. 게임을 시작하면 풀 애니메이션으로 스토리가 진행되고, 중간에 나오는 선택지의 선택만으로 게임은 계속 진행된다. 기본적인 것은 '야루도라'와 거의 같다고 봐도 좋지만 다른 점이라면 풀 애니메이션이라는 것과 단 4번의 플레이로 1개를 제외한 이벤트를 볼 수 있다는 점이 다르다. 그리고 세이브는 어느 장면에서든지 컨트롤러의 스타트 버튼을 누르는 것만으로 간단히 세이브가 가능하다.



▲ 타이틀 화면은 마지막에 엔딩을 본 캐릭터로 바뀐다

모드 설명

●처음부터(はじめから): 처음부터 게임을 시작한다

●이어서(つづきから): 중간부터 이어서 게임을 시작한다. 당연한 말이지만 PDA가 필요하다.

●무비감상(ムービー感賞): 지금까지 보았던 장면들을 볼 수 있다. 두 가지 메뉴가 나온다

●신 선택(シーン 選擇): 한 번 본 장면을 선택하여 볼 수 있다

●디렉터즈 컷(ディレクターズカット): 엔딩을 본 캐릭터의 베스트 스토리가 자동으로 플레이된다.

●부록(おまけ): 엔딩을 본 후 여러 가지 모드가 추가된다.



おまけ 모드의 설명

줄거리 모드(あらすじモード)

이 게임은 전편도 없기 때문에 캐릭터들이 대체 뭐하던 녀석들인지 알 길이 없다. 따라서 준비된 것이 줄거리 모드. 단 이것만으로 캐릭터들을 이해하기는 힘들고 PS판으로 나온 댄싱 블레이드 2에 있는 줄거리 모드를 같이 보아야만 완벽한 이해가 된다. 어쨌든 재밌게 즐기시기를….



▲ 사진 몇 장에 설명. 그림책 같다…

다음 회 예고(次回豫告)

댄싱 블레이드 2의 예고. 단 예고편의 시나리오는 2의 본편이 아니다!



▲ 보면 알겠지만 확실한 개그 시나리오. 2편의 DC판은 9월 30일 발매이다

부록무비 1(おまけムービー1)

'모모텐 질문코너'라는 황당한 질문코너 한 편. 이것 덕분에 완전판의 소장가치는 2배로 뛴다. 필견!



▲ 엉망이다 엉망

일러스트 갤러리(イラストギャラリー)

캐릭터들의 일러스트를 감상할 수 있다. 게임에 쓰인 것도 있고 그렇지 않은 것도 있다.



▲ 변한 것은 없지만 DC쪽이 낫다

부록무비 2(おまけムービー2)

이 쪽은 CG무비. 정체 불명의 CG가 흘러간다. 웃기려는 건지 뭔지….



▲ 제작사의 의도가 의심스럽다



스토리 공략(?)

공통 루트-1

사루키치: 아 보인다. 보여.

주인공: 거의 꺼진 것 같은데… 어젯밤 도깨비들이 대대적으로 쳐들어 왔었다며.

키지메: 저택을 습격하다니 굉장해.

모모: 어~이 모두들! 너무해. 마을 사람들에게 묻는 사이에 가버리다니!

주인공: 미안. 모모. 수도의 상황을 보고 싶어서.

모모: 그건 그렇고 수도는 굉장히 넓구나.



▲ 헐레벌떡 뛰어온 모모와 오이누



▲ 별걸 다 가지고 싸운다

오이누: 어제 도깨비가 습격해 왔는데도, 벌써 수습이 되어 있어요.

모모: 그렇다니까! 내가 살던 마을은 비 조금 온다고 가게문을 닫아 버리는데.

주인공: 그건 그렇고 뭔가 알아냈어?

오이누: 점심나절에 도깨비 섬으로 가는 배가 있다는 것 같아요.

모모: 좋아! 도깨비 섬을 향해 출발!

주인공, 사루키치: 오오!

(꼬르륵~ FROM 모모 배)

모모: 헤헤헤~배고프다.

오이누: 그렇네요. 아침밥 먹을래요?

모모: 나, 건너편에서 맛있는 경단 집 봤어! 경단 먹자, 응? 경단!

키지메: 싫어. 왜 경단따위를 먹어야 하는 거지? 모처럼 수도까지 왔는데 좀 더 맛있는 것 먹자.



▲ 모 필자가 좋아하는 캐릭터인 오이누(참고로 본인은 절대 아니다)

모모히메(桃姬) - 나요타케(ナヨタケ)편

모모히메와 나요타케의 스토리로 댄싱 블레이드의 메인 스토리가 펼쳐진다.

2-1 도깨비 섬으로 향하는 일행의 목적은 대나무에서 태어났다는 나요타케를 만나서 모모의 출생에 대한 비밀을 알아내기 위한 것이었다. 이런저런 생각을 하며 배를 기다리는데 이상하게도 배는 올 줄을 모른다(분기).



▲ 출생의 비밀에 심각하게 고민하는 모모

3-1 시간을 때우기 위해 해수욕에 온 일행은 즐거운 시간(?)을 보낸다.



▲ 서비스1



▲ 키지메의 조름



▲ 서비스2



▲ 미역이 압권



▲ 서비스3



▲ 감상자들의 최후

3-2 할 수 없이 배가 올 때까지 계속 기다리는 일행.



▲ 어이, 이거 지금 어느 시대야?

4 하지만 배에는 쉽게 탈수가 없다(분기).

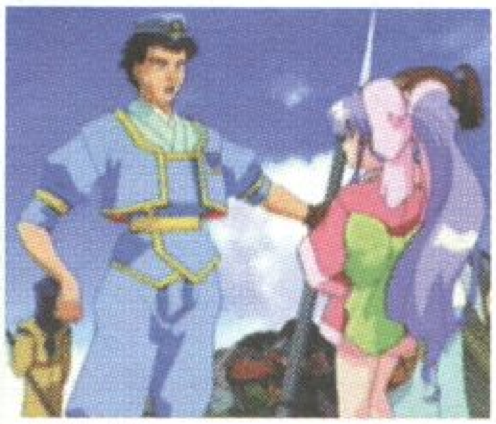

▲ 주인공들과 비교되는 엑스트라들의 얼굴


▲ 서로들 나서기를 좋아한다

5-1 여기서 직접 나서는 우리의 주인공. 직접 부탁하지만 전혀 통할 것 같지 않다. 여기서 모모가 끼어들어 주인공을 대마도사의 피를 이어받은 자라고 소개(?)해 배에 무사히 탑승한다.









5-2 뭔가 믿음직스럽진 않지만 키지메에게 부탁해보자. 키지메는 특유의 미인계를 사용해 배에 무사히 탑승하는데….

주인공: 키지메씨~ 부탁합니다.

키지메: 좋아!


▲ 위풍당당한 키지메

경비병: 뭐, 뭐냐.

키지메: 어머, 아저씨, 멋진 남자잖아♡. 나도 이런 커다란 배, 타보고 싶어라~♡


▲ 역시 나이스 바디

경비병: 들어가시죠.

키지메: 애들아~! 된대~!

주인공: 럭키!

모모: 왜 화가 날까? 칫!


▲ 여기선 역시 미인계가…

5-3 역시 이럴 땐 사루키치 밖에 없다. 사루키치에게 부탁하니 그는….

주인공: 사루키치씨~ 부탁해요.

사루키치: 음….


▲ 근엄한 사루키치

경비병: 뭐, 뭐냐!

사루키치: 나도 이 배에 타고 싶은데에~.


▲ 표정이 압권

경비병: 뭐, 뭐라고? 자신을 증명할 만한 것은 있는가?

사루키치: 왁! …놀랬냐?



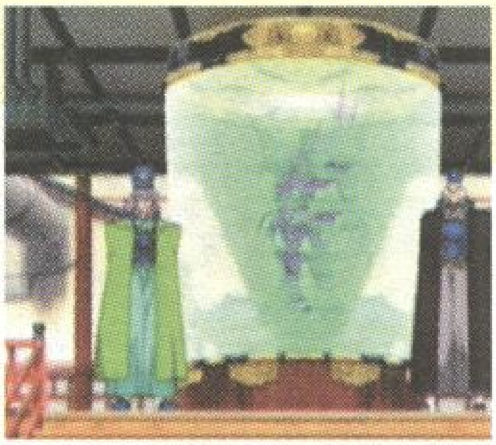
사루키치: 티도 된단다.

주인공: 그래…뭐…괜찮겠지….



▲ 표정이 압권2

6 배는 무사히 출항하고 나즈나와 참모는 자신들이 상대할 도깨비에 대해 설명을 한다. 하지만 배에 탄 자들은 대장이 여자라는 사실을 못마땅해하며 괜히 여자인 모모에게 시비를 거는데…(분기).



▲ 정말 시대가 의심스럽다



▲ 여자는 내려라!

7-1 모모를 구하기 위해 나선 정의의 주인공. 하지만 한방에 나가떨어지고, 이 때 열받은 모모가 상대를 던져 버린다.





▲ 멋지게 등장해서…



▲ 한방 맞고…



▲ 저 하늘의 별이 되거라!

7-2 온화하게 해결하려 하지만 그게 잘 되지 않는다. 역시 모모를 열받게 한 상대는 저 멀리 날아가고…



▲ 역시 얍삽이는 성공하지 못한다.



▲ 역시 별…

8 배의 모든 사람들과 싸우게 된 모모일행. 하지만 나즈나의 일섬에 사태는 중단된다. 일단정지 된 듯한 배에 갑자기 진동이(분기)!



▲ 포위된 일행



▲ 달려들지만



▲ 언제까지나 엑스트라는 아니다

9-1 가기엘의 패러디인듯한 녀석이 해상습격. 오징어 모양의 도깨비는 배를 휘감고 배를 침몰시키려 한다. 배가 기울어지는 바람에 주인공은 배의 *끄트머리로 미끄러지고* 발 밑에 나타난 것은 도깨비의 눈(분기)!



▲ 주인공다운 면모를 보여주는 법이 없다

9-1-A 공격을 가하는 주인공. 그러나 도깨비는 배를 쳐서 주인공을 바다로 떨어트린다.



▲ 쓸데없는 저항은



▲ 죽음을 부른다

9-1-B 문을 열고 사태를 모면하려 하지만 문은 열리지 않고…. 그때 등장한 모모의 손을 잡고 올라가려 했으나 도깨비의 방해로 주인공은 바다로 떨어지고 만다.



▲ 힘없는 놈…



▲ 어디서 많이 본 앵글

10 응전을 개시하는 모모일행. 그리고 모모는 도깨비의 눈을 공격하고는 도깨비와 함께 떠내려가 버린다.



▲ 사루키치의 노근봉(怒根棒)은 만능무기



▲ 좀 제대로 싸우지 못해!



▲ 하는 일은 가장 국소적이다



▲ 모모의 필살 낙하!



▲ 그리고 모모는…

9-2 불꽃놀이인가? 라고 오해하는 주인공. 그걸 또 믿는 모모도 볼만하다. 어쨌든 부딪힌 것은 거북이 온천이라는 이동식 바다 온천. 참모는 온천에 수리비를 청구하라고 떽떽대고…. 모모일행은 틈을 놓치지 않고 온천을 즐기지만 이 곳이 유료라는 사실을 알고 있는 키지메와 오이누는 도망, 그리고 주인공은 수영도 못하는 주제에(해수욕에서는 튜브를 타고 있었다) 모모를 쫓아간다.



▲ 거북이 온천의 위용



▲ 서비스 신과…



▲ 훔쳐보는 사루키치



▲ 도망자들



▲ 남겨진 서비스



▲ 수영 좀 해라 좀!

11 어느 섬에 흘러 들어온 주인공. 그것을 목격한 나요타케는 주인공에게 한 눈에 반하고 만다. 주인공은 모모를 발견했지만 모모는 아직까지 의식이 돌아오지 않았다 (분기).



▲ 무인도에 표착한 주인공



▲ 뿅간 나요타케(주인공은 복도 많지…)



▲ 얍삽하게 생긴 부하 도깨비



▲ HALF 서비스

12-1 이럴 때는 인공호흡이 최고. 긴장하며 인공호흡을 하려고 모모에게 다가가지만 나요타케에게 방해받아, 주인공의 작전은 실패로 끝난다. 그리고 나요타케의 활약으로 모모는 의식을 되찾는다.



▲ 한 대 때리고



▲ 마구 울고

12-2 주인공은 회복 마법으로 모모를 치료하고 있는 중, 나요타케의 기척을 느끼고 웬 소녀가 여기있냐며 당황하지만 집중해서 하라는 말에 다시 집중하고… 모모는 드디어 의식이 깨어난다.



▲ 꿔다놓은 보릿자루는 아니군



▲ 나요타케는 문어체+노인네 말투의 특이한 말을 쓴다



▲ 주인공이 점점 마음에 드는 나요타케

13 소녀의 이름은 나요타케. 아무래도 주인공을 마음에 들어하는 것 같다. 주인공을 자신의 신랑으로 삼겠다고 선언하는 나요타케…. 식을 올리자며 강제로 주인공을 끌고 간다(분기).



▲ 도깨비 섬의 소개. 꼭 유원지 안내 같다



▲ 식을 올려라!



▲ 상황파악이 안 되는 모모

14-1 일단 여기서는 분위기를 맞춰주자. 같이 놀아주는 주인공. 모모는 정말이냐며 의심을 하고…. 그리고 이들은 진짜 목적을 떠올린다.



▲ 그래 식을 올리지!



▲ 이리로 오면 모모엔딩은 텃다

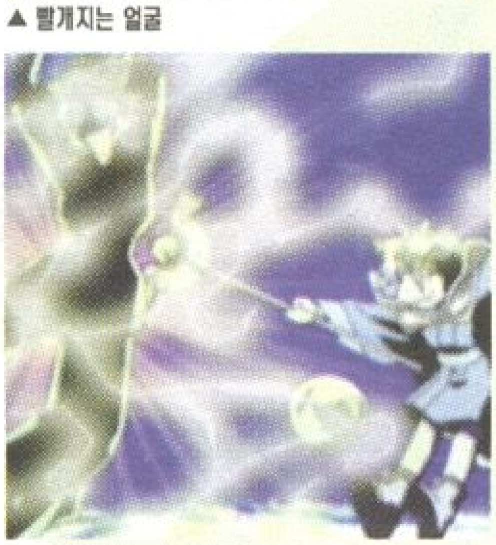


▲ 모모의 눈을 보라

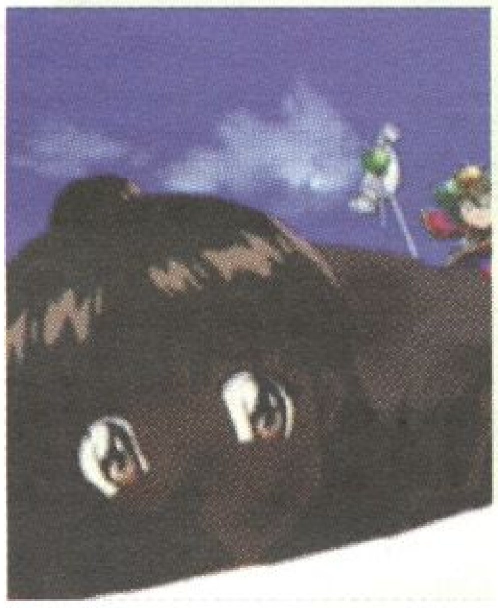
14-2 하지만 나에게는 모모가 있다. 자신에게는 좋아하는 사람이 있다고 하자 벌써 바람을 피우냐며 주인공을 혼내준다(?).



▲ 빨개지는 얼굴



▲ 天誅!



▲ 역시 목적을 떠올리는 주인공

15 모모는 그것보다 중요한 자신의 출생에 대해 나요타케에게 물어본다. 하지만 나요타케는 그런 것은 잘 모르겠고 자신들은 남들보다 강한 힘을 가지고 있으니 그걸로 좋지 않느냐고 반문하는데, 그 순간 섬에 굉음이 울리며 하치쿠와 거대 도깨비가 출격한다. 나요타케는 하치쿠의 배신에 화를 내고 주인공들은 수도를 구하기 위해 대책을 생각한다(분기).

모모: 나요타케

나요타케: 왓! 잡아끌지 않도록 해, 옷 늘어난다.



▲ 안 그래도 옷은 크다

*모모: 나는 커다란 복숭아에서 태어났어. 너는 대나무에서 태어났다고 들었는데, 우린 왜 그런 곳에서 태어난 걸까, 우린 대체 어디에서 온 걸까? 이 하쿠토마루는 내가 태어났을 때부터 같이 있었어. ***



▲ 출생 이야기만 나오면 갑자기 심각해지는 분위기

나요타케: 나는 아직 어리니까 그런 것은 잘 모른다. 하지만 나에게는 다른 사람들에게는 없는 힘이 있다. 너도 무엇인가 강력한 힘이 있겠지, 보여 보도록 해.



▲ 나요타케에게는 출생이고 뭐고 관심이 없다

주인공: 도대체 왜 세계정복을 하려는 거냐?
나요타케: 세계를 다시 만들지 위해서이지. 자세한 것은 하치쿠에게 물어보도록 해.
주인공: 하치쿠…?
나요타케: 어쨌든 연회다!



▲ 긴장감이 없다는 것이 이 게임의 특징

(섬이 흔들리며 거대 도깨비 출격!)
나요타케: 도깨비? 저건 내 도깨비다! 하치쿠! 어떻게 된 거냐!
하치쿠: 죽여라. …뭐냐, 우리는 지금부터 수라의 길을 걷는다. 사람의 정 따위는 소용없어. 네 부모를 죽여라!!



▲ 똥 폼 잡는 하치쿠

(도깨비의 공격)
하치쿠: 잘 했어.
나요타케: (바리어를 치우며)뭐냐, 갑자기! 죽을 뻔했지 않은가?! 젠장! 배신이다!



▲ 날뛰는 나요타케

16-1 어떻게든 해야한다. 결국 나요타케의 힘을 빌리기로 하는데….



▲ 어린애를 삥뜯는 분위기

16-2 이럴 때는 나요타케의 힘을 빌리는 것이 최선. 나요타케의 배를 타고 날아간다.



▲ 분위기가 약간 다르다



▲ 반한 남자의 부탁을 뭘 못 들어주겠어

17 배는 아직까지 무사하다. 거기에 나타난 거대 도깨비는 그 위력을 뽐내고는 수도로 간다. 그리고 뒤를 따라온 나요타케 일행을 보고 키지메는 좋아라 달려드는데…(분기).



▲ 코파는 사루키치



▲ AT필드?



▲ 도착한 주인공들

18-1 모두의 안전을 확인하고 기뻐하는 주인공. 키지메는 뭔가 좋은 분위기를 연출하려 하지만 일행들의 방해로 수포로 돌아간다.



▲ 드디어 둘만의 분위기가 이루어…



▲ …질리 없지

18-2 그래, 이것은 기회일지도… 키지메와 멋진 재회를 하는 주인공. 그걸 보는 모모와 사루키치는 질투심에 불타고…


▲ 서비스가 많은 게임


▲ 하지만 서비스의 말로가 비참한 게임

19 수도를 습격하는 하치쿠. 수도는 방어선을 펴보지만 씨도 안 먹히고 되려 당하기만 한다. 뒤쫓아가는 주인공 일행의 배에는 불이 붙어 버리고…(분기).


▲ 역시 AT필드


▲ 스트라이커즈 1945의 세계관이 이해되는 순간


▲ 도시에도 불이 붙고


▲ 여기에도 불이 붙고

20-1 이렇게 되면 이 배를 희생해서라도 적을 공격하는 방법이 최고. 배를 적에게 날려 부딪쳐 보지만 적은 전혀 충격을 받지 않는다.

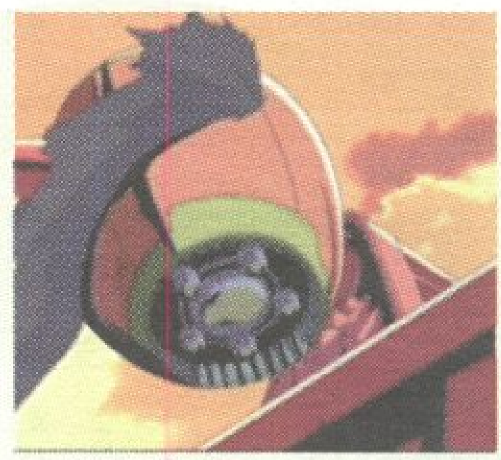

▲ 니요타케는 배가 아까운 듯


▲ 역시 소용없다

20-2 할 수 없이 배를 불시착 시키는 주인공.


▲ 면허 같은 것은 있겠지?


▲ 물론 없지~


▲ 폼은 제대로 됐다만


▲ 단지 폼뿐

21 배에서 내린 일행. 그리고 도깨비의 배신으로 인한 하치쿠의 죽음. 분노에 찬 모모일행은 적을 일제히 공격해 쓰러트린 듯 하지만 적은 전혀 충격을 받지 않았다. 오히려 더 강해져 버린 적의 공격을 피해 공중으로 대피하는 일행. 그때 모모는 어디선가 들리는 목소리에 무언가를 깨달은 듯 진정한

모모히메로 변신을 한다. 변신을 한 모모는 적과 일대일로 응전을 시작하는데… 모모는 주인공에게 백업을 부탁한다(분기).



▲ 촉수괴물…



▲ "너무 큰 힘은 사람의 마음을 미치게 하는 것인가…. 용서해 줘, 하치쿠…."





▲ 분노 게이지 풀 파워!









▲ 일행들의 합동 공격!



▲ 그러나 확실히 부활





▲ 공중으로 피한 일행



▲ 달의 목소리를 들은 모모. 성우는 이노우에 키쿠코



▲ 모모의 변신



▲ 이것이 '도천사 모드'



▲ 칼춤(劍舞-DANCING BLADE)

22-1 자신의 기를 모아 모모에게로 날리는 주인공.



▲ 합동공격의 기본

22-2 주인공은 마법으로 적을 공격하지만 전혀 통하지 않는다. 모모는 적이 아니라 자신에게 마법을 사용하라고 한다.



▲ 이 분기도 모모 엔딩을 볼 수 없는 분기

23 도깨비는 최강의 공격을 준비하지만 모모는 그를 향해 돌격! 그리고 핵을 파괴하여 사건을 마무리 짓는다. 하치쿠는 옛날의 자신의 혼은 이미 귀신이 되었으며 이제 자신은 자유라고 말하며 승천해 버린다. 그리고 모모는 다시 원래의 모모로 복귀. 맑게 개인 하늘을 뒤로 사건은 마무리된다.





▲ 도깨비 VS 모모



▲ 이건 코어물(모르는 사람은 그냥 모르고 살도록)이 아냐?



▲ 승천하는 하치쿠



▲ 모두의 머리위로 햇살이

24 이렇게 사건을 결말을 짓고, 하지만 모모는 그 때의 일을 전혀 기억하지 못한다. 그리고 모모는 나요타케를 고아원에 맡긴 것을 후회하지 않느냐고 묻는다.



▲ 하치쿠, 여기에 잠들다



나요타케 엔딩

주인공: 이걸로 모든게 해결!

나요타케: 그따위 생각은 하지 않도록 해!

주인공: 아! 나요타케?! 어째서 여기에…?



나요타케: 그런 따분한 곳은 재미가 없어서 나와 버렸다

주인공: 나오다니…

나요타케: 게다가 너는 나의 신랑이잖아. 평생 떨어지지 않는 거다!

일행: 신랑?!

주인공: 그만둬! 순서가 전혀 맞질 않잖아!



모모: 귀여운 신부네

키지메: 너 '로리콘' 이었어!?

오이누: 어울리지 않아요

주인공: 잠깐… 모두… 어째서… 내 얘기 좀 들어줘!



모모히메 엔딩

주인공: 다행이라고 생각해. 아하하! 늦는구나! 사루키치랑….

모모히메: 저기! 귀신섬에서 나요타케에게 했던 말 기억하고 있어. 좋아하는 사람이 있다는 거. 누구? 누구?

주인공: 그게 말이야! 모모!



사루키지: 백주 대낮에 뭐하고 있는거야!

키지메: 정말, 혼자 앞질러 가기나 하고!

주인공: 아니야! 이건 그…

사루키지: 사람을 바보 취급 하지마!



오이누(お狗)·키지메(キジメ)편

오이누와 키지메편은 사실상 게임 본편의 스토리와 별 관련없는 외전 격인 스토리가 진행된다. 하지만 본편보다 더 재미있는 일품스토리.

2-2 키지메의 말에 따라 오래간만에 푸짐한 음식을 먹어보기로 한 일행은 음식점을 찾지만 근처에 음식점은 보이지 않는다.

키지메: 이상하다. 분명히 여기였는데….

사루키치: 빨리 좀 찾아라. 배고파 죽겠다.

키지메: 시끄러, 좀 기다려 봐.

모모: 지도가 잘못된 거 아냐?

오이누: 그리고 이 책 좀 낡은 것 같은데….



키지메: 에잇. 시끄러워. 시끄러워!!! 있었어~러블리하고 ♡♡하고 ♧♧한 레스토랑이~. 50년 전에는 확실히…



(침묵)

사루키치: 우리들은 바보였다.

결국 아무 음식점에 들어갔는데 그곳에서 먹은 음식에 문제가 있는지 식중독에 걸려버린 주인공. 키지메는 음식점에 복수를 결심하지만 이전의 상황을 생각해 볼 때 가지않는게 좋다는 결론을 내린다. 그리고 모두가 키지메의 간호를 걱정하지만 키지메는 이 기회에 주인공의 점수를 따기 위해 모모를 가둔다(실제로 플레이하는 유저들은 갇혀있는 날짜를 세어 보시기를). 하지만 키지메는 의외의 복병 오이누를 잊고 있었으니…. 둘은 주인공을 간호하고자 오이누와 키지메는 각각 란주와 죽을 준비해 온다(분기).



▲ 쓰러진 주인공



▲ 식당에서의 모습



▲ 키지메의 간호선언에 대한 일행들의 반응



▲ 하지만 오이누가 남았다



▲ 자신의 실수를 인정하는 키지메

3-1 역시 란주(卵酒-달걀과 술을 같이 끓인 것으로 일본에서는 감기에 걸렸을 때 잘 먹는다)는 만병통치약. 하지만 과다복용은 금물. 병은 더 심해지고 역시나 오이누와 키지메의 대립이 시작된다. 사루키치는 새우 싸움에 고래등 터지고….



▲ 오이누의 삐진 모습



▲ 죽의 최후



▲ 뭐하러 갔는지 알겠지?

3-2 환자에게는 역시 죽. 주인공은 오이누의 죽을 받아서 먹지만 란주를 전부 비워버린 키지메의 알콜 파워에 의하여 주인공의 병은 악화된다. 나머지는 위와 비슷하다.



▲ 죽의 최후 2

4 다음날 키지메와 오이누의 경쟁심이 더욱 불타오르고 각자 자신들이 준비한 약을 가지고 오는데…(분기).



▲ 약들이 심히 의심된다

5-1 키지메의 약을 먹기로 한 주인공. 하지만 아니나 다를까 이상한 재료로 만든 술을 약이라 우기며 가지고 오는데…. 결과를 대변하는 사루키치의 한마디 "역시나."



▲ 중국 4천년의 신비라는데…

5-2 오이누의 약을 먹기로 한 주인공. 하지만 어디선가 이상한 독 두꺼비를 약이라 가지고 와 그 독을 흘리게 해서 주인공에게 먹이는데….

6 밤에 습격을 결심한 키지메. 하지만 사루키치가 방해된다. 그는 사루키치를 꾀어내어 암매장 해버리고 주인공의 잠자리를 습격하지만 거기에는 오이누가! 둘의 싸움은 극을 달리고 결국 결정의 때가 온·다(분기)!



▲ 대립의 극에 달한 둘

7-1 후환이 두려워 키지메에게 간병을 의뢰한 주인공. 하지만 그 간병이란 게….



▲ 이게 간병이냐

7-2 역시 그나마 나은 오이누에게 간병을 부탁한다. 하지만 정성이 과하면….



▲ 회복마법으로 한방에!

8 주인공의 상태는 더욱 악화만 되어간다. 미안함을 느낀 오이누와 키지메는 묵고 있는 집의 할아버지에게 들은 무엇이라도 고치는 약을 찾으러 어떤 숲에 있는 집으로 들어가게 된다. 그 집에 있는 과학자 센브리는 일단 자신의 부탁을 들어주면 약을 주겠다고 하며 차를 준비해준다. 하지만 그 센브



▲ 이자가 센브리

리가 말한 부탁이란 바로 생체 실험이었다. 오이누와 키지메는 반항하려 하지만 조금 전 마신 차에 약이 들어있었다. 제대로 된 반항 한번 못하고 꼼짝없이 실험대상이 되어 버릴 운명에 처한 오이누와 키지메. 한편 모든 사실을 안 모모와 주인공은 키지메와 오이누를 구하러 온다. 눈앞의 위기에 주인공은 서두르지만 모모는 조금만 기다리라고 하고…(분기).



▲ 주인공 도착

9-1 좀더 상황을 지켜보는 주인공과 모모. 역시 결계가 있었다.



▲ 결계장치

9-2 더 이상 보고있을 수만은 없다. 키지메와 오이누를 구하기 위해 뛰쳐나가는 주인공. 하지만 결계에 부딪쳐 튕겨나는데….



▲ 그래도 멋진 신을 연출하려 노력은 한다

10 결계를 제거한 주인공들. 오이누와 키지메는 구출하지만 센브리의 생체 병기들



▲ 긴장감 없는 적들과 긴박한 전투

은 너무나 많다. 한번에 해결할 생각을 해내는 주인공(분기).



▲ 오이누 구출



▲ 키지메 구출

11-1 주인공은 키지메와 힘을 합쳐 합체 마법을 사용하고, 남은 일행도 나름대로 적을 공격한다.



▲ 키지메와 합체공격

11-2 주인공은 오이누와 힘을 합쳐 합체 마법을 사용하고, 남은 일행도 나름대로 적을 공격한다.



▲ 멋은 좀 떨어지나 더 볼만하다

12 모든 적을 물리치고 센브리에게 무엇이든 고치는 약을 빼앗는 일행.



▲ 센브리는 약을 넘기지만



▲ 쓸데없는 저항



▲ 어리석기는·

키지메 엔딩

(병상에 누워있는 주인공)

주인공: (여러가지 일이 있었지만 키지메와 오이누에게는 고맙다는 말을 해야해)

(들썩일 때 이불속에서 나타나는 키지메)



▲ 좋겠다, 자식!

주인공: …으아아아아아악!!!!!!!!

(달려온 모모와 오이누)

모모: 이봐, 키지메! 너 또…?

(키지메의 무자비한 채찍질)

오이누: 키지메씨에게는 두손들었어요~.



▲ 옛말 취소

오이누 엔딩

(병상에 앉은 주인공과 사과를 깎아주는 오이누)

주인공: (여러가지 일이 있었지만 키지메와 오이누에게는 고맙다는 말을 해야해)

오이누: 자, 아~앙 하세요.



▲ 아무리 생각해도 복 덩어리다

주인공: (음…좀더 병상에 누워있을까?)

(들이닥친 키지메와 모모)

키지메: 언제까지 환자 흉내낼꺼야!

모모: 빨리 가자고!

주인공: 어어이, 아직은 무리야! 도와줘 오이누! 으아아아….

에필로그

(배가 떠났다는 게시를 보고)

전원: 에엑!

모모: 가버렸다. 도깨비 섬으로 가는 배.

오이누: 다음은 언제가 될지 모르겠네요.

주인공: 어떡하지?

키지메: 또 그 식당 갈까?

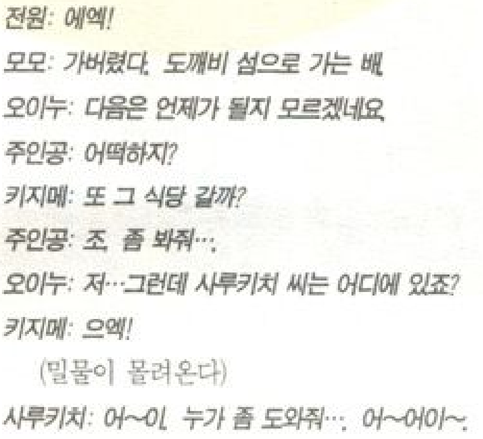
주인공: 조, 좀 봐줘….

오이누: 저…그런데 사루키치 씨는 어디에 있죠?

키지메: 으엑!

(밀물이 몰려온다)

사루키치: 어~이, 누가 좀 도와줘…. 어~어이~.



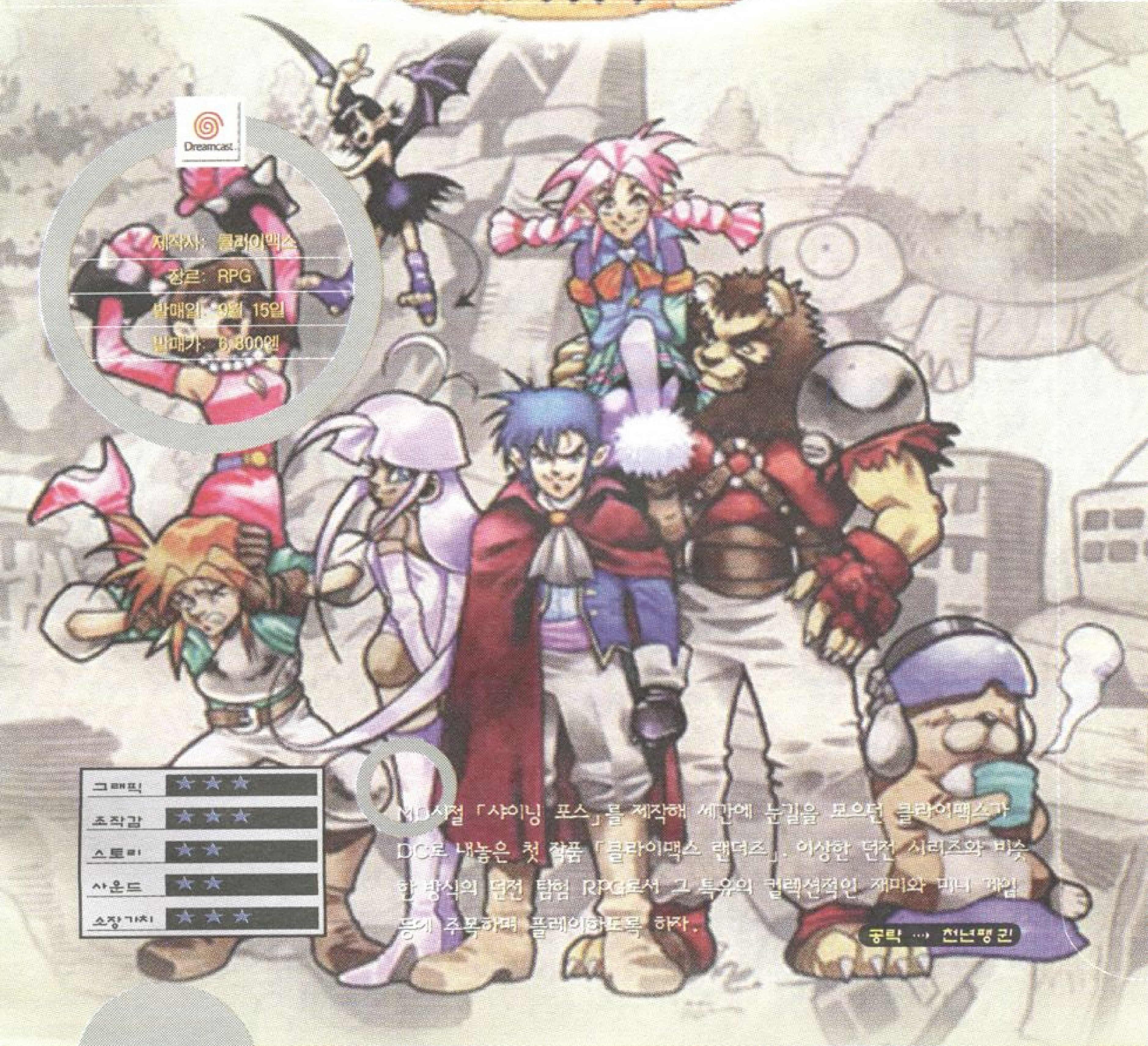
▲ 사루치키 옆으로 지나가 계가 압권

CLIMAX LANDERS

최고조 상륙꾼이라고 누가 그러더군요......

클라이맥스 랜더즈

クライマックスランダーズ



Dreamcast

제작사: 클라이맥스
장르: RPG
발매일: 9월 15일
발매가: 6,800엔

그래픽	★★★
조작감	★★★
스토리	★★
사운드	★★
소장가치	★★★

MD시절 「샤이닝 포스」를 제작해 세간에 눈길을 모으던 클라이맥스가 DC로 내놓은 첫 작품 「클라이맥스 랜더즈」. 이상한 던전 시리즈와 비슷한 방식의 던전 탐험 RPG로서 그 특유의 컬렉션적인 재미와 미니 게임 등에 주목하며 플레이하도록 하자.

공략 ··· 천년맹귄

어떤 게임인가?

위에서도 말했듯이 이 게임은 이상한 던전 시리즈와 턴제 전투 방식을 혼합한 게임 시스템을 지니고 있다. 이상한 던전 시리즈에 대해 모르는 분들을 위해 좀 더 자세히 설명하자면 이 게임은 주된 무대가 마을과 던전으로 이루어진다. 던전은 제한된 층수를 지니고 있으며 그 층수까지 도달해 마지막 층의 보스를 쓰러뜨리면 던전은 클리어되고 그에 따라 스토리도 진행된다. 스토리의 진행에 따라 동료 캐릭터들이 늘어가고 플레이어는 그들 중 한 명을 선택해 또 다시 다른 던전에 도전한다. 던전은 매번 들어갈 때마다 모양이 틀려지며 주인공은 그 안에서 아이템이나 무기를 습득해 전투를 벌이고 레벨을 높이는 행위를 반복함으로써 새로운 기술이나 마법을 익혀 마지막 층의 보스를 물리치게 된다. 아이템이나 마법, 스킬은 던전을 클리어하고 나서도 보존되지만 레벨은 다시 1로 돌아간다. 즉, 매번 던전에 들어갈 때마다 플레이어는 레벨 1부터 시작하는 것이다. 던전 안에서 사망하게 되면 그 던전 공략 중 습득한 아이템과 등록되지 않은 몬스터를 잃을 뿐 게임 오버되는 일은 없다. 따라서 주인공은 던전을 계속해서 돌아다니면서 보다 나은 무기와 몬스터를 얻어 최종 던전에서 유리한 위치를 차지하는 것이 가장 큰 목표일 것이다.

조작방법

● 마을에서

아날로그 스틱	이동
방향키	선택 / 1인칭 시점
A버튼	결정 / 회화 / 건물에 들어감
B버튼	취소 / 윈도우를 닫음
X버튼	1인칭 시점 변환
Y버튼	커맨드 메뉴

● 던전에서

아날로그 스틱	이동
방향키	위 - 맵 전환 / 오른쪽 - 맵 ON/OFF 아래 - 이동 시점 변환
A버튼	체크모드
B버튼	취소 / 윈도우를 닫음
X버튼	조사
Y버튼	커맨드 메뉴

● 전투에서

아날로그 스틱 / 방향키	선택
A버튼	결정
B버튼	취소
L, R버튼	파티의 선택

커맨드 메뉴

● 마을에서

아이템(アイテム)	아이템을 장비, 버리거나 세세한 사항을 본다
마법(魔法)	현재 습득하고 있는 마법 일람, 등록하거나 삭제할 수 있다
스킬(スキル)	현재 지니고 있는 기술의 일람, 등록하거나 삭제할 수 있다
도감(圖鑑)	현재까지 습득했던 아이템 또는 몬스터 일람
동료(仲間)	현재 지니고 있는 몬스터들을 바꾼다. 진형도 이 때 바꾼다

● 던전에서

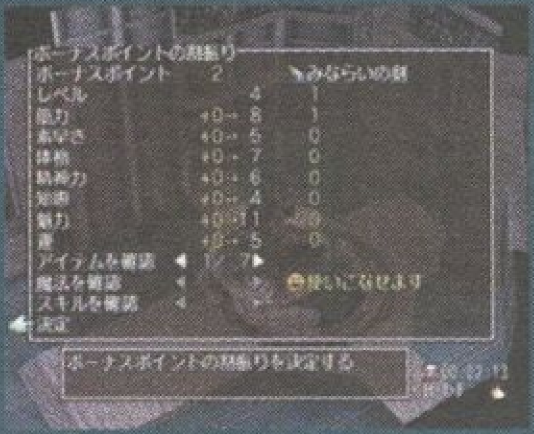
아이템(アイテム)	아이템을 사용, 장비, 버리거나 세세한 사항을 본다
마법(魔法)	자신 또는 동료 몬스터의 마법을 사용한다
스킬(スキル)	자신 또는 동료 몬스터의 기술을 사용한다
도감(圖鑑)	현재까지 습득했던 아이템 또는 몬스터 일람
동료(仲間)	동료 몬스터들의 진형 변경

● 전투에서

기술(技)	기술을 사용한다
마법(魔法)	마법을 사용한다
아이템(アイテム)	아이템을 사용한다
수비(守備)	방어, 흘리기 또는 도망칠 수 있다
이동(移動)	이동가능 아이템 장착시 전투중 블럭을 이동할 수 있다
포획(捕獲)	적 몬스터 1개체를 포획한다

던전에서 가장 중요한 셋 업 메뉴!

던전안에서는 다음 층으로 이동하는 워프 존에 도달할 때마다 셋업 메뉴가 나타난다. 이 메뉴 화면에서 다음 층에 대비한 여러 준비를 할 수 있다. 우선 현재 있는 층에서 얻은 보너스 포인트를 주인공의 스테이터스에 나누어 줄 수 있다. 이 게임은 무기나 스킬, 마법을 사용하기 위해서 그에 따른 스테이터스 수치가 필요하므로 모자라는 수치가 있다면 이것으로 그 수치를 조절할 수 있다. 다만 전투가 적으면 보너스 포인트를 습득하지 못할 경우도있다. 보너스 포인트의 분배가 끝나면 그 다음으로는 스킬 봉인(スキル封印). 이것은 현재 습득하고 있는 스킬 중 봉인하고 싶은 스킬을 자유롭게 봉인 또는 해제할 수 있는 커맨드다. 스킬들은 습득한 전체 스킬이 필요로 하는 스테이터스 수치를 모두 더해서 스킬 사용 여부를 결정하기 때문에 포인트가 낮은 스킬이 있더라도 포인트가 높은 스킬을 습득하면 초반에 쓸 수 없는 현상이 일어나고 만다. 때문에 던전에 들어오기 전에는 기본 스테이터스로 사용 가능한 스킬들을 남겨두고 나머지는 봉인해야 초반부터 스킬을 쓸 수 있다. 레벨이 오르고 포인트가 만족되면 봉인을 하나씩 풀어나가는 것이다. 세번째로는 동료 커맨드. 이미 캅셀 속에 봉하고 있는 몬스터나 현재 던전에서 포획한 몬스터들을 꺼내거나 집어넣음으로써 동료를 늘리거나 줄일 수 있다. 물론 소유 몬스터가 많으면 교대시킬 수도 있다. 전투시 최대 2마리의 몬스터를 꺼낼 수 있으며 같이 전투를 하고 던전을 클리어하면 주인공과 마찬가지로 레벨이 오르고 스킬을 습득하고 새로운 호칭도 받게 된다.



체크 모드에 대해서!

던전 안에서 주인공은 A버튼을 누름으로서 체크모드로 돌입할 수 있다. 체크모드로 돌입하면 지도에 표시되는 노란색 부분(아직 조사가 안된 부분)이 초록색으로 바뀌면서 조사가 끝나게 되어있다. 이때 만일 아이템이나 적, 함정 등이 발견된다면 그것은 창으로 표시된다. 아이템이나 적의 경우는 우선 어느 것부터 신경을 쓸 것인가 선택을 할 수 있다. 이 체크 모드는 던전 안에서 황색부분이 나타나면 당연히 발동시켜주어야 하는데 일찍 배가 고파지는 단점이 있다. 만복도가 0이 되면 체크 모드는 발동되지 않을 뿐더러 HP도 조금씩 떨어지니 만복도에는 항상 주위를 해야한다. 위기에 몰리게 되면 빵 열매가 없더라도 뭐든 먹을 것을 먹어서 만복도를 조금이라도 채워놓고 체크 모드를 발동 시켜야 한다.

황색부분이 남아있지 않도록 하자! ▶



몬스터 포획과 양육에 대해서

이 게임의 또 하나의 묘미라면 바로 몬스터 키우기다. 던전안에서 포획 스킬을 이용해 잡은 몬스터를 키워서 동료로 삼는 것이다. 일단 포획한 몬스터는 마을 안에 있는 몬스터 하우스로 가져가 닥터 안느에게 등록을 받아야 한다. 던전 안에서는 방금 잡은 몬스터를 바로 동료로 쓸 수도 있지만 만일 플레이어가 사망하게 되면 등록되지 않은 몬스터는 사라져 버리므로 등록은 필수라고 할 수 있다.



◀ 이곳에서 등록을 해야한다

몬스터는 같이 전투를 하는 동안 스킬과 레벨이 올라간다. 나중에 가서는 주인공보다 강력한 존재로 성장할 수도 있다. 물론 충성도가 낮게 되면 말을 듣지 않는 다는 단점이 있지만 던전 안에서는 유일한 파티원이기 때문에 무시할 수 없다. 하지만 몬스터의 레벨을 올리는데 있어서 가장 좋은 방법은 미니게임(とばらいDEしょくない)을 통하는 것이 좋다. 토큰을 모으는 것과 동시에 몬스터의 레벨도 올라가는 일석이조의 게임이다. 미니게임은 나중에 생기게 되는 토산품 가게나 일본 피스의 편의점에서 판매한다. 한번 사고 난 뒤 다른 게임으로 바꾸면 가지고 있던 게임은 사라지므로 게임을 할 때마다 매번 구입해야 한다.



◀이런 곳에서도 미니게임을 판다

또한 몬스터가 너무 많은 경우에는 몬스터와 헤어질 수도 있다. 어차피 모든 몬스터를 키운다는 것은 벅차므로 처음부터 집중적으로 키울 몬스터를 정해놓는 것이 중요할 것이다. 방목할 수 있는 몬스터의 수도 많지 않다. 나중에 일본 피스가 생기고 나서 목수에게 거액의 돈을 지불하면 목장의 규모를 늘려준다.

토큰(トークン)이란?

이 세계에는 토큰이 있다. 돈은 아니지만 환금하면 돈으로도 쓸 수 있는 귀중한 아이템이다. 몬스터 하우스에는 컴퓨터가 놓여져 있다. 이것은 미니게임과 토큰을 총괄하는 시스템이다. 이곳에는 기본적으로 돈으로 토큰을 구입하거나 토큰을 돈으로 바꾸는 곳이다. 미니게임으로 비쥬얼 메모리안에 토큰을 많이 축적했다면 이곳을 통해서 그 토큰들을 다운 받아 쓸 수 있다. 일단은 이 게임에서 가장 큰 문제라고 할 수 있는 돈이 필요하니 돈으로 환금을 하는 것이 현명한 방법일 것이다. 토큰은 1장당 50골드로 계산된다. 그 외에도 토큰만으로 아이템을 구입할 수도 있지만 상당한 수의 토큰이 아니고서는 괜찮은 아이템을 얻기란 힌들 것이다.



돈이 필요하다면 우선 토큰을 모아라!▶

노이먼의 퀘스트 의뢰에 대해서

게임을 진행하다 보면 노이먼이란 토끼가 이미 클리어한 던전을 대상으로 여러가지 일을 준다. 크게 보스를 격파, 몇 층까지의 탐색, 지정된 수만큼 몬스터 쓰러뜨리기, 특정 몬스터의 포획, 지정 몬스터의 지정 수만큼 쓰러뜨리기, 특정 아이템 탐색 등이 있다. 이 퀘스트에 참가하려면 일단 참가비를 내고, 성공하면 보수 내지는 아이템을 받고 실패하면 조건에 따라서 벌금을 내기도 한다. 이중 그래도 돈이 좀 되면서 하기 쉬운 의뢰는 바로 몬스터 포획. 레벨 몇 이상이 무엇을 잡아오라는 식의 의뢰이지만 잘 생각해보면 애초부터 그 몬스터를 잡아서 동료로 삼아 레벨을 올리면 되는 것이니 어려울 것이 없다. 때로는 몬스터가 이미 등록이 되어 있는 녀석일 수도 있다. 그외에 라일이 있다면 아이템 탐색을 해도 좋을 것이다. 아이템이나 몬스터의 발견 확률은 항상 높게 나오지만 설령 90%라 해도 실패할 확률이 더 많으므로 믿지 않는 것이 좋다.



▲ 돈을 벌기 위해서라면!

전설의 아이템에 대해서

게임 안에서는 하나씩 밖에는 존재하지 않는 강력한 전설의 아이템이란 것이 있다. 더욱 중요한 것은 이 전설의 아이템들은 게임 진행에 따라 나타나는 대장간에서 그 능력을 더욱 강화 개량시킬 수 있다는 점이다. 보통 강력한 무기들은 스테이터스 포인트의 부족으로 애초부터 사용하지 못해 던전 안으로 가지고 들어가기 힘든 반면에 이 전설의 아이템들은 개량을 거듭해 필요 스테이터스 포인트를 낮춤으로서 애초부터 그 힘을 쓸 수 있게 만들어준다. 또한 이 무기에는 여러가지 스킬의 효과도 덧붙일 수 있어서 공격과 동시에 여러 효과를 발휘하는 특수한 무기로 만들 수도 있다.



대장간에서 합성, 강화, 개량을 할 수 있다 ▶

전설 무기 일람

이름	설명	비고
강철검(鋼鉄剣)	강력한 베기로 손쉽게 사용할 수 있다.	
제왕의 대검(帝王の大剣)	강력한 공격력을 가짐	
우자의 창(愚者の槍)	공격력이 크다	
미르마니아의 자팡이(ミルマニアの杖)	장비하면 마법을 쓸 수 있다	마법 팩
하이보우건(ハイボウガン)	강력한 공격이 가능	
아이스 부메랑アイスブーメラン)	크리티컬로 얼음 속성 추가공격	얼음 속성 공격
미더 너클(ミーザーナックル)	강력한 공격이 가능하다	
가이아의 방패(ガイアの盾)	높은 방어력을 지닌다	
축복의 신발(祝福の靴)	신속함과 운을 높여준다	

마법 일람

* M은 메가, G는 기가. 대상이 늘어난다.

● 공격계

파이어(ファイア) (M, G)	대상 적 1개체에 불꽃 데미지
블리자드(ブリザード) (M, G)	대상 적 1개체에게 얼음 데미지
선더(サンダー) (M, G)	대상 적 1개체에 벼락 데미지
올라운드(オールラウンド)	대상 1개체에 속성 데미지(속성 선택)

● 회복계

힐(ヒール) (M, G)	대상 1개체의 HP 회복
에너지(エナジー) (M)	대상 1개체의 VIT 회복
큐어(キュア) (M)	대상 1개체의 상태이상 회복

● 특수계

리스크(リスク)	적 파티를 전멸시킨다. (무신 공격)
저지먼트(ジャッジメント) (M)	아이템을 식별한다
리페어(リペア)	아이템 1개를 수리
이스케이프(エスケープ)	던전에서 탈출

● 보조계

다크니스(ダークネス) (G)	대상 1개체를 상태이상으로 (상태이상 선택)
ST 업(STアップ) (M, G)	대상 1개체의 공격력이나 방어력을 높인다
ST 다운(STダウン) (M, G)	대상 1개체의 공격력이나 방어력을 내린다
어트리뷰트(アトリビュート) (M)	대상 1개체에 속성을 붙인다 (속성 선택)
매지컬라이즈(マジカライズ)	마법의 효과를 배로 높인다
인빈시블(インビンシブル)	통상공격 또는 마법 공격을 무효로 한다

스킬 일람

● 소드

포획(捕獲)	몬스터를 동료로 만든다
투시(透視)	숨겨진 아이템의 발견 확률이 올라간다
날아베기(飛び斬り)	기술 날아베기를 사용할 수 있다
기탄(氣彈)	기술 기탄을 사용할 수 있다

● 라오

절대관통공격(絶對貫通攻擊)	확실하게 공격을 관통시킨다
VIT공격전화(VIT攻擊轉化)	VIT소비량을 올려서 기술 공격력을 올린다

● 라일

아이템 감정(アイテム鑑定)	미식별 아이템의 식별률이 올라간다
트랩(トラップ)	트랩을 적에게 역으로 사용한다

● 마린

마법흡수(魔法吸收)	받은 마법만큼 MP를 회복시킨다.

● 레이디

HP공격력 전화(HP攻擊力轉化)	HP 3소비로 공격력을 1.2배로 한다
더블 필살(ダブル必殺)	크리티컬 공격을 두개 이상 가지고 있는 경우 두개 동시에 발휘한다

● 마리온

최대 HP 업(最大HPアップ)	최대 HP를 올린다
피해=만복도 전환(被害=滿腹度轉換)	데미지를 만복도로 전환한다

● 퀘스트로 얻을 수 있는 스킬

아이템 수리(アイテム修理)	아이템을 수리한다
장비(裝備)	전투 중에 장비를 교환한다
아이템 자동 감정(アイテム自動鑑定)	아이템을 주웠을 때 자동적으로 감정한다
HP 자연회복(HP 自然回復)	HP가 자연적으로 회복된다
기력충실(氣力充實)	VIT가 최대치일때 확실히 크리티컬이 나간다
능력흡수(能力吸收)	적의 능력을 흡수해 자신의 것으로 만든다
자동반격(自動反擊)	기술 공격을 받았을 때 자동적으로 반격한다
부활(復活)	쓰러지면 50% 확률로 부활한다
불꽃완전 방어(炎完全防禦)	불꽃 속성의 데미지를 무효로 한다
운 업(運アップ)	운을 올린다
랜덤 경험치(ランダム經驗値)	입수한 경험치가 2배 또는 반이 된다

● 그 외의스킬

왕복빈터(往復ビンタ)	기술 왕복빈타를 사용가능
3회 공격(三回攻擊)	기술 3회 공격이 사용가능
대 언데드 효과(對アンデッド效果)	언데드에 대한 공격력이 2배가 된다
기술 선제(技・先制)	기술 선제공격을 사용할 수 있다
기술 사정강화(技・射程强化)	기술의 사정 범위가 넓어진다
기술 전체화(技・全體化)	모든 기술로 전체 대상공격이 가능
광범위 탐찰(廣範圍偵察)	조사의 범위가 넓어진다
플로어 정보(フロア情報)	새로운 플로어에 들어갔을 때 플로어 정보를 한번 체크한다
술성탐지(術星探知)	레이더의 탐색 범위를 넓힌다

프롤로그

소드 : *제길 잠벌레가 많군. 정말, 오는 게 아니었는데.*

회상 씬. 소드 앞에 한 소녀가 울면서 애원하고 있다.


▲ 눈물이! 눈물이!

소드 : *귀찮은 건 질색이야.*
소녀 : *부모 형제가 살해당한 건, 너뿐만이 아니야. 불쌍한 인간은 너뿐만이 아니라구. 이 세계는 마치 저주받아 버린 것 같아.*
소드 : *……나도 그렇다. 라고 말할 수는……너희들이라면 진절머리가 난다.*

갑자기 나타난 몬스터. 소드에게 공격을 해오지만 소드는 침착하게 단 한방으로 처리한다. 하지만 몬스터는 아직 죽지 않고 도끼를 내던지고 도주한다.


▲ 실제로 보면 어색한 움직임이지만…

소드 : *녀석! 얕볼 수가 없는걸.*

몬스터는 탑 안으로 도망치고 소드 역시 탑 안으로 따라 들어간다.


▲ 이 탑이 모든 것의 출발점?

소드 : *그런가…… 커다란 덩치를 하고서 귀신놀이를 좋아할 리는.*

탑 안에 놓여 있는 어떤 책을 흘깃 본 소드, 잠시 책장을 넘겨보지만 이내 고개를 젓고 돌아선다 그런데…

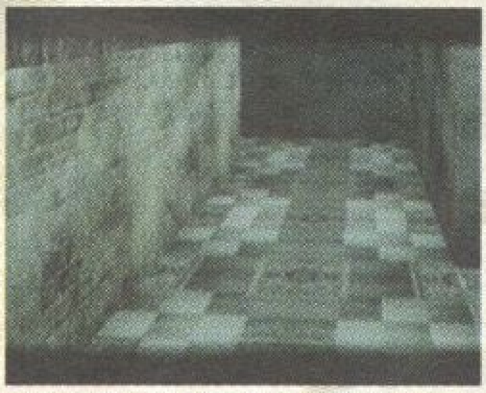

▲ 책에서 빛이!

정신이 들자 낮이 되어버린 탑 안. 책은 온데 간데 없고…

소드 : *…에 또, …뭐지? 잠깐 기다려, 나는 확실히…, …책?…어디로 갔지 책은? …없나? 이상한 느낌이 드는걸. 그 아가씨 부탁을 들어준 덕분에… 정말, 뭐, 좋아. 생각해도 별 수 없지.*

이제부터 소드를 움직일 수 있다. 일단은 조작법을 익히고 나서 방을 나서자.

소드 : *…응? 이상하군, 확실히….*


▲ 증거 사진. 어젯밤에는 통로가 있었는데…

소드 : *나는 저곳에서 왔는데, …다르잖아 왔을 때랑 모습이, 누구 짓이지? …응? 뭐야 이 느낌은? 적의라는 녀석인가? …좋겠지, 될 대로 되라.*

다른 통로를 노려보던 소드는 안으로 들어선다. 시범적인 던전의 공략이다.



던전 – 시계탑

단순한 길 찾기에 불과하다. 방안에 서 있는 요쿠르트 간판에는 던전 공략에 필요한 기본 사항들이 가득 적혀있다. 마지막 층까지 가면 아까의 몬스터가 보스로 등장한다.

소드 : *찾았군. 오래 기다렸어. 귀신 놀이는 끝이다. 이제 도망칠 수 없어. 각오해라!*

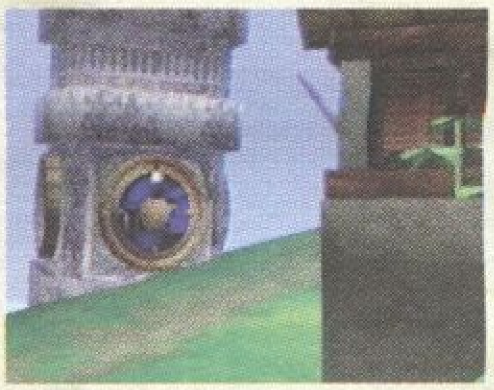
BOSS



약하다. 단순히 샌드백에 불과할 뿐. 마법도 적절히 써 가면서 여러 방법을 이용해 죽일 수있는 몇 안되는 귀중한 보스다. 특이할 만한 공격 능력도 없음. 보스를 쓰러뜨리고 나면 방 안에 있는 워프 존으로 가서 던전을 클리어하자.

소드 : *…오, 또인가! 어떻게 된거지 대체? 갑자기 나쁜 꿈이라도… 꿈이 아닌건가? 진짜는 이런 것 출구가 아닐테지만…, 좋아, 엉차!*

시계탑의 숫자판을 열고 나온 소드, 주위는 전혀 본 적도 없는 풍경이 펼쳐진다


▲ 어젯밤엔 안 이랬는데…

소드 : *…어디지? 정말 본 적이 없군…, 시계탑 다음엔 모르는 장소에 왔다는 건가? 훗 내 아름다운 옷은 먼지로 뒤범벅이고 어른이 되가지고 미아가 되고…, 최악이군 실제…*
수수께끼의 노인 : *오오! 나의 영웅이여! 제 1 시련을 잘 돌파해 주었군. 그 힘, 그 영지, 더더욱*

영웅의 이름에 걸맞는군! 그 영광으로 가득 찬 모습 이 나에게도 보여주오!



▲ 문제의 노인 등장!

소드 : …앙? 당신 누구야?
수수께끼의 노인 : 누구…? 마스터라고 불러 줘. 이 세계의 주민이다… 너와 똑같이.
소드 : 이곳의 주민… 그렇다면 마침 잘 됐군. 여기는 어디지? 대답해라 할아범! …당신에게 묻고 있잖아.
마스터 : 할아범… 날 말하는 건가?
소드 : 당신 할아버지 아니야?
마스터 : 흐~음. 활달한 건 인정하겠지만 조금 품성이 떨어지는 남자군. 영웅~ 아니 소드군. 나는 할아범이 아니라 마스터라고 불러줬으면 싶군. 그 편이 기분 좋게 회화할 수 있고 결과적으로 당신에게도 유리하다.
소드 : …무슨 말이 하고 싶은 거야?
마스터 : 너는 지금 혼란에 빠져 있다. 보지 못한 세계에 갑자기 내던져진 그 마음은 불안으로 가득 차 있다. 하지만 그것은 당연한 일이다. 이곳은 너에게 있어서는 정말로 미지의 장소니까. 여기에서는 나로부터 이야기를 듣고 상황파악에 힘쓰는 것이 이득… 그렇게 생각하지 않니?
소드 : …말해봐. 이야기는 듣지… 일단은.
마스터 : ……… 그러면 설명하지. 이곳은 불가사의 한 힘에 의해 만들어진 인공의 세계다.
소드 : 인공…? 만들어져…?
마스터 : 그렇다. 누구의 손에 의한 것인가는 정말로 수수께끼이지만. 여러 세계로 부터 토지와 건물, 주민들이 소환되고, 하나의 작은 세계가 만들어진 것이다.
소드 : 기다려! 그런 이야기 믿을 수 있을리가…
마스터 : 네가 어떻게 생각하든 그것이 이 세계의 구성이다. 그리고…이 세계는 지금 심각한 위기에 빠져 있다. ……. 이 세계를 누군가가… 어떤 사악한 존재가 알고 있다. 이 세계에 나타난 「암흑」… 그 정체를 찾아내고 그리고 이 세계를 지켜줘. 부탁한다 영웅 소드여!
소드 : …당신 어떤 자기만의 「세계」에 빠져 있는 거야? 당신이 말한 것, 그게 전부 사실이라해도 나와는 전혀 관계없어. 영웅……제멋대로 결정하지마.
마스터 : 내가 결정한 것이 아니다. 숙명의 신이 결정한 것이다. 시계탑의 시련을 통과한 것이 무엇보다도 그 증거이다. 소드! 너야말로 진짜 영웅으로 선택된 빛의 아이. 이 작은 세계를 지키기 위해 너는 이 세계로 불려진 것이다.
소드 : …무슨 말을 해도 들을 것 같지 않군.
마스터 : 그럼 저쪽을 봐줘.

마스터 가리키는 집에서 양의 머리를 한 집사가 나온다.



▲ 뭐야 이놈은 또?

마스터 : 저 사람이 나온 집… 알겠냐? 너를 위해 준비한 집이다. 저곳에 영웅의 증거 「문장」이 놓여져 있다. 문장을 손에 넣고 그 힘을 사용해 바로 여행을 떠나는 거다. 뭐 자세한 사항은 저자에게 물어봐 줘. 그럼……. 부탁한다 영웅 소드여!
소드 : 이봐이봐 할아범! 기다려!

이제부터 본 게임의 시작이다. 우선은 마스터가 말한대로 집 앞에 있는 집사에게 가도록 하자.

히츠지 : 처음 뵙겠습니다 주인님 저는 집사입니다. …무슨 볼일이라도?
소드 : 너… 아아 양(히츠지)이네.
히츠지 : 아니요. 집사입니다.
소드 : …아아 그래.
히츠지 : 흐흠. 자세한 설명은 집안에서. 이곳은 주인님의 집입니다. 사양하지 마시고 들어오십시오.
소드 : 내 집…이군.

집안으로 들어선 소드 주위를 둘러본다.

소드 : 이건 또… 상당히 쾌적할 것 같은 집이로군. 뭐 방이 있다는 것만으로도 다행인가?



▲ 집인가 이것이?

히츠지 : 기다리고 있었습니다. 주인님. 이쪽으로 와 주십시오. 다시 한 번 자기소개를 하겠습니다. 저는 주인님의 뒷바라지를 맡게 된 집사입니다. 뭔가 곤란하신 일이 있으시다면 사양 마시고 말씀해 주십시오. 한가지 더 주인님. 그 쪽에 있는 문장을 가져가 주십시오.
소드 : 응…? 뭐야 이게? 그 할아범이 말한 게 이건가?
집사 : 그걸 가지고 있으면 결계가 쳐진 장소에도 들어갈 수 있습니다. 주인님 피곤하실 때에 또 들려주십시오. 보통은 계단 2층에 있으므로 무슨 일이 있으면 지체없이 말해 주십시오. 그럼 다녀오십시오.

일단 집을 나서면 이곳 저곳을 돌아다니면서 마을에 건물들의 기능과 사람들과 이야기를 해 보자. 소드의 집에서 북쪽에 위치하는 미래형 집으로 가보면 수수께끼 남자와의 첫 만남이 기다리고 있다. 집으로 들어가면 그저 이제 오지말라는 말만 하는데. 그러다가 집 안쪽의 문으로 다가가면 남자가 소리친다.



▲ 바로 이곳!

수수께끼의 남자 : 만지지 마!
소드 : …뭐야 그 말투는? 내가 치한인가 엉? 만지는 게 싫으면 이 문 금고에라도 넣어둬! 머리 좀 써라 정말!
수수께끼의 남자 : 돌아가라. 네가 올 곳이 아니다.
소드 : 엣 뭐라고? 알았다 알았습니다요. 이런 더러운 문 부탁해도 안 만져

다시 한번 만지려고 하면

수수께끼의 남자 : 만지지 마! 뭐라고 말해야 알아듣겠냐!
소드 : …만지지 말라고? 꽤 신경 쓰이는 걸. 뭐가 보통 느낌이 아니야. 이 안에 설마 중요한 보물이라도 숨겨둔 건가?
수수께끼의 남자 : 보물이라고… 쓸데없는 소리 마라! 그 안에 있는 건…
소드 : …뭐지?
수수께끼의 남자 : 아무 것도 아니야! 아무튼 그

문에 손대지마! 그리고 이곳에도 오지마!

소드 : *…알았어.*

소드의 집에서 동쪽으로 위치한 콜로니 피스로 다가가면 한 개가 짖어대는 걸 볼 수 있다.



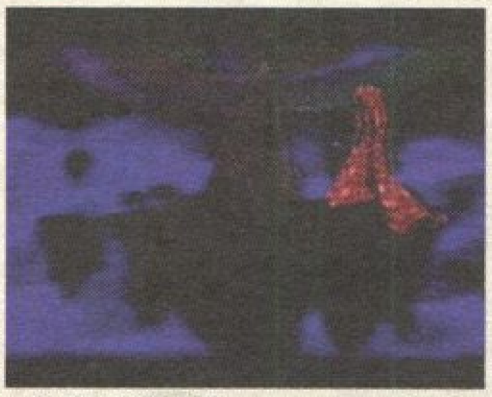
▲ 왜 짖어대는 건가?

아서 : *멍멍! 멍멍멍!*

소드 : *이봐 그런 곳에서 뭘 짖고 있는 거야?*

아서 : *멍멍! 멍멍멍!*

소드 : *아무 것도 없잖아. 정말… 응? 뭐야 저건?*



▲ 첫 번째 던전이 등장!

소드 : *…사실인가? 정말…. 경치가 바뀌었군. 그 할아범 얘기 완전히 거짓말은 아니었던 건가? …흥 재미있는데? 어떤 놈의 장난이지?*

당장 던전에 들어가지 않아도 되니 일단은 마을을 다 둘러본 뒤에 들어가자. 콜로니 피스의 왼쪽으로는 닥터 알렌의 연구실이 있다.



▲ 확실히 미래형이다

캡틴 호크 : *곤란하군 곤란해. 닥터 알렌! 당신은 나에게 약속하지 않았나! 이 나의 하얗고 아름다운 이빨을 더욱 아름답게 만드는 울트라 슈퍼 아이템! 그 이름도 「하이퍼 원자력 칫솔」! 늑장 부리고 있으면 곤란해. 이미 요금은 지불했어. 나의 설계도대로 완성시켜 줘. 아아 몸이 떨리는군. 그 아이템만 완성되면 나의 멋진 모습은 1억배 업! …잠깐 기다려 이대로도 충분히 두드러지게 멋지지만 그것이 1억배 업인가… 흠 때를 맞춰서 은하전쟁이 시작되는군. 마음이 아프군… 나의 매력이 대은하를 멸망시키는가? 닥터 알렌 당신 내 말을 듣고 있는 건가?*

닥터 알렌 : *…배가 고프군.*

캡틴 호크 : *닥터 알렌!!!*

닥터 알렌 : *뭐야 시끄럽군. 알고있어. 알고있어. 만들면 되지. 만들겠어. 그거였지? 그 저…아 생각났다 생각났어. 그거였지 그거! 「하이포 원시시대 하모니카」였지?*

캡틴 호크 : *…「하이퍼 원자력 칫솔」이다!*

닥터 알렌 : *… 아아 그래 그거.*

캡틴 호크 : *…알았다. 오늘은 이쯤에서 돌아가지만 일은 확실히 해줘. 뭐라해도 요금은 확실히 지불했으니까. 안됐지만 너 이 나를 위해서 길을 내주지 않겠나? 부탁한다 닥터 알렌 기대하고 있을 테니!*

닥터 알렌 : *하아… 성가시군. 부품비가 필요하다고 해서 저 녀석에게 돈을 받은 건 이 나의 일생의 실수다. 뭐, 어때? 저런 녀석의 주문은 무시! 적당히 말해두면 지금의 저 녀석도 포기하겠지. …결정!*



▲ 이 왕자병인 녀석은 뭐야?

이 괴상망측한 대화를 듣고 나서 또 다른 집까지 구석구석 살폈다면 이젠 첫 던전인 불의 동굴로 향하자.



던전

불의 산 동굴 – 전 6층

본격적인 던전의 시작이다. 통로를 지나 큰 방이 나오고 그 방에서 주로 전투가 일어나는 것은 마지막 던전까지 이어지는 규칙이니 방안에 들어서면 포위당하지 않도록 주의하는 버릇을 들이도록 하자. 몬스터들도 포획해서 일단은 파티를 채워 놓고 가는 것도 좋은 방법이다.



▲ 하나 잡았다!

BOSS



▲ 이 느림보 녀석!

익룡으로 보이는 이 보스는 그야말로 빨리 없애버리고 싶다는 욕구를 불끈불끈 치밀게 만드는 엄청난 공격속도를 가지고 있다. 전체 공격이 하나 있긴 하지만 데미지는 무시할 정도. 무조건 집중 공격을 해 빨리 끝내도록 하자. 느리다 느려!

소드 : *후 이런 이런. 저런 걸 상대했다간 그거야말로 목숨이 몇 개라도 모자라겠군. 뭘한 거지 난? 돈 한푼 받지도 못하는데 저런 괴물을 해치우고. 내 의지가 아니지.*

마스터 : *오오 영웅 소드여! 다행히 무사히 돌아왔군.*

소드 : *뭐야? 이번엔 무슨 일로 나타난 거지?*

마스터 : *너에게 몇 가지 조언을 하자고 생각했지. 스킬과 마법은 확실히 등록하고 있나? 등록은 마음에서밖에는 할 수 없다는 걸 잊지 말게.*

소드 : *그런 것보다 나는 당신에게 묻고 싶은 게 있어. 이 세계에서 빠져나가려면 어떻게 해야하지? 이런 감옥 같은 곳에 갇혀있는 건 체질에 안 맞아. 자 빨리 가르쳐주실까?*

마스터 : 역시 너도 그걸 원하나? 하지만… 나도 여러가지 방법을 시도해봤지만 이 세계에서 빠져나가는 방법은 도저히 발견할 수 없었다…. 이 세계를 만든 자는 너무나도 무서운 마법을 사용하는 자. 그것은 틀림없다. 하지만 희망은 있다. 이것은 누가 뭐래도 시련이다. 이 시련을 견디고 탈출의 길을 찾아낸다면 그것은 영웅 소드 당신 뿐이다…

소드 : 잠깐 기다려. 당신 생각하고 지껄이는거야? 나랑 처음 만났을 때의 일 기억나지 않아? 당신은 이렇게 말했지. 「이 세계에 나타난 「암흑」그 정체를 밝혀내 그리고 이 세계를 지켜 줘」…라고. 그 때는 세계를 지키라고 말하고 이번에는 세계에서 탈출하는 방법을 찾으라는 건가? 지키는 건가? 탈출하는 건가? 대체 어느 쪽이야? 조용히 있지 말고 뭔가 말해라!

마스터 : 그럼 대답하지. 지키는 것도 탈출하는 것도 같은 거다. 사소한 말의 문제이지. 우리의 최종 목표는 이곳에서 원래의 세계로 돌아가는 거다. 하지만 그런 우리를 시험하는 것처럼 불미스러운 존재가 계속 나타난다. 이 세계를 벗어날 때까지 이 세계를 그리고 우리의 생명을 지키지 않으면 안 된다. 이 세계를 지키고 그리고 동시에 이 세계에서 탈출하는 방법을 찾는다. 그를 위해서는 싸울 필요가 있다. …조금 모순이 있지만 그렇지 않은가 영웅 소드여.

소드 : 당신 얘기는 알았다. 하지만 아무래도 납득이 안 가는군. 게다가 애초부터 이상하다…. 영웅들…이라니 뭐지? 당신 말했지 「영웅들이 활약하면…」이라고. 「들」이라는 건 무슨 의미지? 나 이외에도 누가 있는 건가? 당신이 말한 얘기들은 아무래도… 아무래도 솔직하게 들어줄 수가 없어.

마스터 : 호오. 왠지 불만이 많은 영웅이군…. 이 남자 어떤 모험을 좋아하는 걸까? …으음 좀 생각해볼까?

소드 : 기다려! 아직 얘기가 끝나지 않았어.

마스터를 멈추려고 하는 소드이지만 지진이 다시 일어나고

소드 : ……. 어디로 가버린거야. 그 할아범. 또 사라졌다. 그것보다도 이 지진… 또 군. 또 뭔가 가 시작됐군.

단념하고 콜로니 피스을 내려가면 노이먼 피스에 있던 토끼가 소드에게 다가온다.

수수께끼의 목소리 : 잠깐 잠깐! 거기 형씨! 형! 사장! 영웅 소드!

이상한 토끼 : 좋은 정보가 있어. 듣지 않으면 후회할 거야.

소드 : 너 누구? …토끼?

이상한 토끼 : 얼렐레…? 나 자기소개 아직 하지 않았나?

소드 : …뭐 했을지도 모르지만 전혀 기억나지 않는군.

이상한 토끼 : ……. 뭐 세세한 이야기는 아무래도 좋아. 자 다시 한번. 나는 노이먼이라고 한다. 토끼가 아니야. 그런 것보다도 나에게 있어서도 불행한 이야기를 들어줬으면 해. 어느 날의 일이지. 산책 중에 나는 책을 한 권 주웠지. 그 책을 보고 나서 난 이 이상한 세계로 왔어. 그리고 이상한 할아범과 만나고… 할아범은 처음에는 나를 「영웅! 영웅!」이라고 불렀지만 잠시 뒤에는… 「역시 너는 틀렸어」라든가 「얼굴이 이미지와 틀려」라든지 그런 말을 했지. 그리고 다른 할 일도 없이 아내랑 도란도란 살고 있었지만…

소드 : 앗! 아 생각났다. 모르는 토끼랑 이야기하지 않겠다고 어렸을 적 어머니랑 약속했었지. 그런 이유로 그럼.

노이먼 : 기, 기다려 줘. 난 생각했다. 똑같이 살아간다면 포지티브하게 살아야 한다고. 갑작스럽지만 소드에게 도움이 되고 싶다. 그렇게 생각했어. 그래서 다음 번부터 우리 집에서 의뢰소개 사업을 시작한다. 좀 더 준비가 필요하지만 좀 지나고 나서 와 줘.

소드 : …예 예. 기분이 내킨다면 다음 번에 찾아가 보지. 그것보다도 좋은 정보란 그것뿐인가?

노이먼 : 앗 잊고 있었다. 이 세계에 또 새로운 지면이 만들어진 것 같다. 시계탑을 내려가보면 있을 거라고 생각해. 그럼 또. 나중에 기다리지.

소드 : …뭐가 뭔지. 여기는. 헛소리&잡담의 천국인가? …시계탑 아래 새로운 토지라. …하아.



▲ 끔찍하게 생긴 토끼다

시계탑 아래로 가기 전에 마스터가 말한 대로 마법과 스킬의 등록을 한번 살펴보자. 스킬의 경우는 던전에서 우선적으로 사용할 스킬을 제외하고는 일단 봉인해 두는 것이 좋다. 소드의 집으로 가서 아이템을 정리하고 잡아온 몬스터를 방목하거나 등록시키는 일도 해줘야 한다. 매 번 던전이 끝날 때마다 이란 번거로운 작업을 거쳐야 하니 빼먹지 말고 꼼꼼히 처리하자. 또한 아이템의 경우는 캐릭터마다 가지고 들어갈 수 있는 아이템의 수가 다르지만 많은 양은 가지고 들어갈 수 없으므로 소비성의 아이템의 대부분은 팔아버리는 것이 낫다. 소드의 경우는 4개까지밖에는 가지고 들어갈 수 없다.



▲ 몬스터를 등록하지 않으면 나중에 던전에서 사망할 때 잃게 된다



▲ 많은 아이템이 있어도 다 그림 속의 떡과도 같은 것

아무튼 정리가 대충 디면 시계탑 피스로 이동하자.

소드 : 하아 완벽하게 바뀌어 주었군. 뭐야 이 풍경은. 무슨 일이 생긴거지 나는 어디서 온거지? 모르겠군…. 하지만 … 또 귀찮은 일이군. 그것만은 확실한가? 됐다 됐어. 쓸데없는 일 생각하는 건 이제 그만 두자. 사람은 기분 내키는 대로 하는 게 최고지. 심각하게만 있으면 아무 것도 못해. …결정했다 이제 쓸데없는 일은 생각하지 말자.

제 2스테이지는 피스에서 나온 곳에서 바로 오른쪽에 위치한다. 마을에 있었던 수수께끼의 남자가 이미 와서 보고 있다. 새로운 토지 앞에서는 상당히 눈에 익은 청년이 엎어져 있는데… 그 이름도 유명한 MD 게임 랜드 스토커의 주인공 라일이 아닌가?



▲ 라일이군 얼마만인가?

소드 : 응? 아직 살아있군 일단 숨도 붙어있고. 이봐 당신들 계속 여기 있었던 건가? 이 녀석 어떻게 된 거지?

유적 도굴꾼 두목 : 우리들도 지금 왔을 뿐. 이 도로에 들어서자 이 녀석이 슬그머니 나와서…

유족 도굴꾼 부하 : 우리들이 보는 앞에서 꽝하고 쓰러졌다.

쓰러져 있는 소년 : 우…욱

소드 : 옷. 정신이 들었군. …자 그럼 난 갈테니까.

쓰러져 있는 소년 : …프라이데이 프라이데이는… 어디있지? 이봐 너 프라이데이를 모르나? 같이 있던 내 파트너다.

소드 : … 몰라 난 이사온 지 얼마 안 되서.

쓰러져 있는 소년 : 내 이름은 라일. 직업은 트레져 헌터다. 굉장한 보물이 있다는 소릴듣고 이 유적… 「왕의 묘」에 잠입했다. 거기서 나는 오래된 책을 발견했어. 어쨌든 그 책을 보자마자 아무래도 상태가 이상해졌다.

소드 : 책을 읽자… 마자?

라일 : 그래. 커다란 지진이 일어나고 그 영향으로 함정이 움직이기 시작했다. 겨우겨우 빠져 나오긴 했지만 어쨌든 그때 프라이데이와 떨어진 것 같다. 부탁한다. 프라이데이를 구해줘. 유적의 보물은 네가 가져라. 그러니까 프라이데이를 찾아줘.

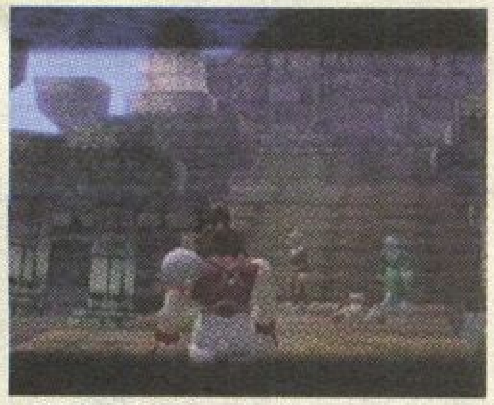
소드 : 이봐 너까지 이 나에게 그런 걸 명령하는 건가? 나는 이미 그런 건…

라일 : 부탁한다… 프라이데이를… 그러니까… 프라이데이는 귀여운 여자아이다….

소드 : 이봐 정신차려… 칫 또 기절했군 ……. 뭘 부탁해도 무리야. 명령받거나 부탁받는 건 이제 질렸어. 절대로 싫으니까….

말은 그렇게 하지만 게임의 진행을 위해서는 어쩔 수없는 법. 두 번째 던전의 입구로 들어가도록 하자.

소드 : 예예 가요. 가겠습니다. 가면 되는 거지 가면 …제길.



▲ 던전으로 들어가는 소드의 모습을 바라보는 이 남자는?

던전
왕의 묘 – 전 9층

이 게임에서는 그래도 좀 긴 편에 속하는 던전이다. 함정의 수도 많아지고 적들도 더 강력해지지만 첫 번째 던전과 클리어 방식은 다를 바가 없다. 괜찮은 동료를 얻고 싶다면 이 던전에서부터 몬스터를 잡아두는 것이 좋다. 던전이 길기 때문에 식량 걱정을 하게 될지도 모르지만 그다지 힘들게 클리어되는 곳은 아니니 느긋하게 조사하자. 만일 힘에 부친다면 아까 말한대로 노이먼에게 의뢰를 맡기거나 불이 동굴에 실없이 들락날락거려야 하는 신세가 되어야 할 지도 모른다.

BOSS



▲ 별로 다르지 않다. 여전히 느리기에~

공격방식이나 파워에 별 다른 특이점이 보이지 않는 보스. 여전히 느린 공격 때문에 '어서 죽이자'라는 생각만이 들뿐이다. 가끔 두번씩 공격해오는 때도 있으니 체력에는 좀 주의해두자.

프라이데이 : 라일…! …얼레? …라일이 아니네?

소드 : …네가 프라이데이인가? …과연. 라일 녀석 한방 먹었군. 뭐가 귀여운 여자애냐…

프라이데이 : 에? 라일을 알고 있어?

소드 : 알고있다라… 뭐 모르진 않는다는 것도…. …부탁 받았다. 너를 도와주라고.



▲ 폴리곤으론 이렇게 표현되었군. 프라이데이

프라이데이 : 그럼 라일은 무사해?

소드 : 아아 조금 약해졌지만 뭐 무사하지. 아무튼 여기까지 왔어. 여기서 탈출하자. 자 이곳에 들어와라.

프라이데이 : …응. 그럴께.

프라이데이를 데리고 밖으로 나오면 엎어져 있던 라일이 없어진 것을 알 수 있다.

소드 : 자 밖으로 나왔다. 너의 애인이라면 바로 저곳에.

프라이데이 : 라일! 라일! 없잖아 라일!

소드 : 그러니까 아까까지는 있었어. 그렇게 놀라지 마. 좁은 곳이니까 금방 찾을 수 있을꺼야

프라이데이 : 정말? 라일을 못 찾으면 네 머리 쥐어뜯을테니까!

소드 : …예 예. 알겠습니다. …그렇다고 해도 그 녀석 어디로 가 버린 거지?

라일이 갈 곳이야 뻔하다. 당연히 소드의 집이다. 집으로 들어가면 침대에 누워있는 라일을 볼 수 있다.



▲ 호오~ 둘이 만났다! 둘이~

프라이데이 : …라일! 살아있었어 유령이 아니야! 잘됐다…. 이제 두 번 다시 못 만날꺼라고 생각했어. …다행이야.

소드 : 캬아~ 감동의 재회! 쿠~ 눈물나는군! 우~ 거짓말이지만.

라일 : … 아아 프라이데이인가? 다행이다. 무사했군.

프라이데이 : 라일! 만일 라일이 죽었다면… 나 그런 바보같은 생각을 하고 하지만 정말 다행이야.

소드 : 이봐 꼬마야. 너도 제법이군. 뭐가 「귀여운 여자」냐. 날 한 방 먹이다니 정말 좋은 근성이군. 고생 끝에 도착해보니 작고 성깔있는 서큐버스 아닌가? 정말 이익이 안 되는 모험이군.

프라이데이 : 잠깐 기다려! 뭐가 이익이 안돼! 나처럼 귀여운 여자를 구한 것으로 만족해야지. 보통과는 틀리잖아? 입 다물지 말고 뭔가 말해!

라일 : 그만둬 프라이데이. 고마워 프라이데이를 구해줘서. 다시 한번 감사한다. 내 이름은 라일. 트레져 헌터다. 당신 이름은?

소드 : 나? 난 소드. 특기는… 여행인가? 그것보다도 너 같은 어린애가 트레져 헌터라고? 너 몇 살이지?

라일 : …올해로 91세. 우리들 숲의 일족은 장수체질이라서 91세라고 하면 확실히 아직 어린애… 젊기는 하지만.

소드 : …과연.

라일 : 그보다 신경 쓰이는 일이 있다. 혼자 있을 때 이상한 할버지가 와서…

소드 : 마스터가?

라일 : 아아 그래. 그리고 나를 「영웅」이라고, 그 녀석이 말한 게 사실인가?

소드 : 글쎄? 난 너랑 똑같애. 그 녀석에게서 이야기를 들었을 뿐이지.

라일 : 그런가? 이야기는 알았어. 내가 그 영웅인지 뭔지는 모르지만… 움직일 수 있게 되면 너를 돕지. 프라이데이를 구해준 답례. 절대로 잊지 않을 테니까.

소드 : …알았다. 기분은 받아주지. 그럼.

이제 새로운 모험 준비를 위해 집밖으로 나가면 수수께끼의 남자가 찾아와 소드에게 말한다.

수수께끼의 남자 : … 소드. 너의 힘을 빌리고 싶다. 무리하게는 말하지 않겠다. 생각이 나면 내 집으로 찾아와 줘.

소드 : 이봐. 뭐야 갑자기! 아니 우선 넌 누구야? 뭐가 '힘을 빌리고 싶다'야. 내가 알 리가 있냐. 정말이지. 절대로 안 가. 저런 녀석의 집. 누가 가겠어.

잘 보면 마을 어귀에는 새로운 토지가 생긴 것을 볼 수 있다. 이번에는 현대의 일본?

소드 : …뭐야 이건. 이게 새로운 세계의 조각인가? 그렇다해도… 뭐야 여기 이상한 모양의 건물들만. 살고 있는 녀석들도 확실히… 그렇겠지. 하아. 또 걱정거리가 늘겠군. 이러면.

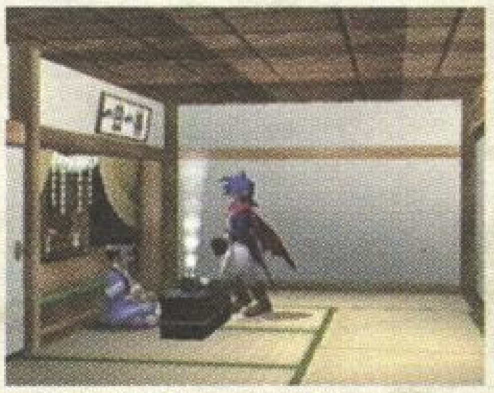
일본 피스에서는 편의점과 목수의 집이 어디인지 정도만 알아두고 일단은 물러서자. 다들 비싸기 때문에 아직은 침을 흘릴



▲ 편의점에서도 미니게임을 판매하고 있다

수 밖에 없다. 특히 목수의 경우는 소드의 집을 수리하거나 몬스터 목장을 늘려주는 일을 하는 상당히 필수적인 인물이라고 할 수 있다. 비싸지만…

그리고 나서는 수수께끼 남자의 집으로



▲ 멋진 음악이 흘러나오는 목수의 집

찾아가 보자.

소드 : 훗. 이래저래 말해도 결국 와버리는 건가… 나는. 그 서큐버스의 일도 그렇고. 나답지 않아. 대체… 모르는 아저씨를 따라가면 안 된다고 어머니가 말했고… …바보인가 나는.

수수께끼의 남자 : 와 줬는가? 갑작스레 미안하지만 네가 가지고 있는 그 「문장」을 나에게 빌려줘.

소드 : 훗. 정말 급한 녀석이군. 넌 너무 제멋대로야. 스스로도 그렇게 생각 안 해?

수수께끼의 남자 : …미안하다. 사람 사귀는데 익숙하지 못해서. 알았다. 확실히 설명하지.

소드 : 간단하게… 아니 알 수 있을 정도로만 간단하게.

수수께끼의 남자 : …나는 봤다. 네가 그 미궁으로 들어가는 걸. 그때 너는 문장을 사용했다. 그 능력으로 결계를 넘어서…. 그러니까. 나는 생각했다. 그 문장만 있으면 내 집안에 있는 결계도 빠져나갈 수 있을 거라고.

소드 : …그러니까 말했잖아. 제멋대로고 당돌하다고. 너 누구야? 무슨 이름이고. 어째서 여기에 있지?

수수께끼의 남자 : ……. 미안했다. 이름도 말하지 않고 이야기를 시작한 건. 정말이지 실례되는 일이었다. 내 이름은 라오. 자유군의 병사로서 싸우고 있었다. 물론 여기와는 다른 세계에서지만…. 적의 이름은 해방군. 자유군과 해방군은 몇 천년이나 옛날 전부터 싸움을 이어왔다. 왜 싸우는 건가? 무엇을 위해서 싸우는 건가? …아무도 모른다. 기억하지 않는다. 그 불모의 전장에서 언제부턴가 그 불길한 공간 「팬텀 존」이 출현했다. 죽은 병사들의 원념이 만들어냈다는 무서운 이공간… 한번 팬텀 존에 들어가면 이미 탈출하는 방법은 없다. 죽을 때까지 망령과 계속 싸우는 것이다. …어느 날의 일이지. 나도 그 공간에 먹혀들었다. 소문대로 마치 지옥이었다. 결코 끊임없이 망령들이 싸움을 걸어오고 대세의 병사들이 살해당했다. 그리고 그들도 망령이 되어서…. 정신이 들자 나는 혼자 남았다. 그래도 나는 계속 싸웠다. 나는 병사였으니까. 하지만 너무나도 처절한 싸움이었다. 단 혼자서 3년… 5년… 아니 더 긴 시간 계속 싸웠다. 그러는 사이 나는 알았다. 이 존의 비밀을… 그러나 나는 기진맥진해 있었다. 벼랑 끝에 내몰린 나는 존의 일각에서 이 방을 발견했다. 그리고 기이한 책을 보았다.

소드 : 너도 그 책을 보고 이 세계로 연결된 건가? 너도 「영웅」이었던 건가?

라오 : 영웅이라… 나에게 가장 어울리지 않는 말이군. 나는 병사다. 단지 싸우기만 하는 기계다.

소드 : …저기 감상에 잠겨있고 싶은 건 알겠지만 하나 질문해도 돼? 너도 영웅으로 불렸다면 그 마스터라는 할아범을 만났겠지? 문장의 얘기 듣지 못했어?

라오 : 그 노인과는 만났다. 하지만 아무래도 그가 말하는 것을 들을 기분이 아니었다. 노인도 내 태도에 진력이 났는지 그 이후 접촉이 없다. 따라서 문장의 일도 듣지 못했다.

소드 : 이거 또. 사람은 겉보기랑 틀리다니까. 의외로 말랑대는군. 흐음. 그래서 문장을 가지고 결계 안으로 들어가 뭘 하겠다는 이야긴가?

라오 : 저 결계 안에는 아직도 그 요사스러운 팬텀 존이 존재하고 있다. 그 땅으로 돌아가 그곳의 끝인 명계의 왕을 어떻게든 쓰러뜨리고 싶다. 이곳에 날아오기 직전 그 저주받은 괴물의 존재를 드디어 알아챌 수 있었다. 모든 것의 원흉은 그 명계의 왕이다. 녀석이 사자의 혼을 조종해 존의 확대를 진행시켜왔다. 막판에는 지상세계 전체를 팬텀 존으로 만들기 위해. 문장을 빌려주기 싫다면 그래도 나는 상관없다. 네가 영웅으로서 행동하고…

소드 : 자 넘겼다. 어떻게 사용하는지는 네 자유다.

라오 : 고맙다. 뭐라고 감사해야할지…

소드 : 아무말 하지마! 나는 남자에게 감사의 말을 들으면 엉덩이가 가려워진다. 그러면… 뭐 수고해라.

라오 : 미안… 은혜는 갚겠다.

이제부터 플레이는 라오의 시점으로 바뀐다. 라오를 움직여야 하는 것이다. 그러므로 모험의 준비도 라오에게 맞춰주어야 한다. 기왕이면 노이먼의 의뢰 등을 통해서 라오의 레벨을 좀 올려두고 스킬도 어느 정도 익힌 다음에 던전에 들어가는 것이 좋을지도 모르겠다. 노이먼의 의뢰는 돈이 되기도 하니 소드의 집에서 소드로 캐릭터를 변경해 불의 동굴이나 왕이 묘를 계속해서 클리어 해나가야 할 것이다. 물론 미니게임으로 돈을 버는 것이 가장 쉬운 일이지만….



▲ 몬스터 포획 의뢰가 가장 무난한 의뢰가 될 것이다

던전
팬텀 존 – 전 7층

이름 그대로 고스트들이 판치는 곳이다. 이 언데드 몬스터는 마법도 쓰기 때문에 제일 먼저 해치워야 하는 대상이기도 하다. 그외에 적들이 상당히 강력하지만 일단 던전 자체가 짧으니 레벨을 위해서라도 전투는 모두 거칠 수 있도록 하자.

BOSS



▲ 병사의 망령인가?

보스 역시 공격력이 상당하지만 라오의 레벨을 착실히 높여두었다면 전혀 상대가 되지 않을 것이다. 오히려 몬스터들이 위험한데…만일 몬스터가 사망했다면 던전을 나가기전에 부활의 열매로 다시 되살리는 것 잊지 않도록 하자.

라오 : 무사생환인가? 내 친구여 내가 할 수 있는 일은 끝났다. 어쨌든 편안히 잠들어 줘. 그렇다. 그 소드라는 남자에게 예의를 표하지 않으면 안되겠지. 그 남자 집에 있을까?

소드의 집으로 가면 마침 라일도 깨어 있다.

소드 : 호랑이도 제 말 하면 온다더니, 지금 말한 라오가 왔군.
라오 : 소드여, 우선은 감사하다. 네 덕분에 나는 무사히 목적을 달성했다. 고맙다. 드디어 이걸로 녀석들도 편안한 잠을 맞이할 수 있다. 진심으로 감사한다. 뭔가 내가 할 수 있는 일은 없나? 원한다면 이 목숨이라도 내어주지.
소드 : 네 목숨인가…? 음. 정말 갖고 싶지 않군.
라오 : 그런가…. 그런데 이 남자는 누구지? 상처를 입고 있는 것 같았지만 네 형제인가?
소드 : 형제? 천애고아인 나에게 이런 진기한 동생은 없어. 아~ 귀찮지만 별 수 없지. 일단 소개는 해둘까? 이 녀석은 라일. 직업은 트레저 헌터. 올해로 91세라는군. 그리고 여기 너저분한 아저씨는 라오. 원래는 병사였다지. 이상.
– 퍽 –
소드 : 뭐하는거야 이봐!
프라이데이 : 이봐가 아니잖아 이봐! 내 소개는?
소드 : 작고 날개가 생긴 아무튼 시끄러운 생물. 이상.
프라이데이 : 내 이름은 프라이데이. 너무나도 귀여운 서큐버스. 라오 잘 부탁해요.
라일 : 라오 당신도 책을 통해서 이 세계로 왔다고 했지? 나도 그렇다.
라오 : 뭐라고? …그런건가. 괜찮다면 좀더 자세히 이야기를 들려주지 않겠나?
라일 : 알았다. 나는 유적을 조사하고 있었다. 그 때의 일이지.

라오 : 흐음. 과연. 얘기는 잘 알았다. 우리들이 처한 상황에 대해서 일단은 이해했다.
라일 : 그렇군. 우리들에겐 공통점이 있어. 불가사의한 책을 통해 이 세계에 불려졌다는 점. 그 마스터라는 할아버지에게 영웅이라고 기대되었던 점.
라오 : 그건 그렇고 그 마스터라는 노인은 대체 누구지?
소드 : 내가 생각했지만 그런 건 꼬치꼬치 생각한다고 해서 정답이 나오는 것도 아니야. 불가사의한 책이라든가 이유를 알 수 없는 세계라든가 그런 것은 애초부터… 그런 것이 애초부터… 책? 영웅? 세계…? 애초부터? 뭐야 그런가. 아이 할아범! …마스터! 나와라!
라일 : 뭐야… 갑자기?
소드 : …아니 아무 것도 아니야. 부르면 나올 줄 알았는데 안나오네. 역시. 그보다도. 내 생 각이지만 너무 살벌한 풍경은 좋지 않아. 예을 들면 이 멤버다. 지저분한 남자만 있고 귀여운 여자는 한 사람도 없다. 영웅인지 뭔지는 모르지만 이런 남자끼리만 있으면 영 기운이 나질 않아.



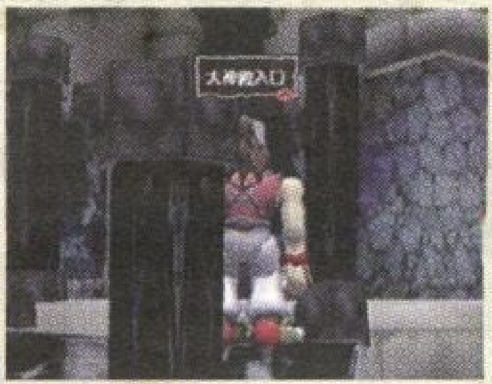
▲ 남자 세 마리. 별로 보기 좋은 파티는 아니다

프라이데이 : 너 무슨 말을 하는 거야? 언니니 여자니 그런 말할 경우야? 대체 귀여운 여자라면 내가 있잖아. 라일도 그렇게 생각하지?
라일 : …에 귀여운 여자?
프라이데이 : 라일!
라일 : 그야 뭐 귀여운 여자는 한 사람이라도 많은 편이…인가.
프라이데이 : 뭐야! 점점. 소드 넌 대체 뭐야! 귀찮은 일은 질색인 남자가 뭘 수줍어하는 거야!
소드 : …별로. 나는 단지 자신의 순진한 기분으로 말하고 있을 뿐…. 라오 너도 지금 동료만으로는 재미없다고 생각하겠지?
라오 : 아아 나도 그렇게 생각해. 앞으로의 일을 생각하면 마법에 정통한 동료가 필요하지.
소드 : 이봐이봐 전혀 얘기가 빗나갔잖아. 정말. 병사는 성실하구만 응…?

순간 또 다시 지진이 일어나고…

소드 : 지진인가…? 흥흥 이쪽의 예상대로군. 어쨌든 또 나가야 할 차례인 것 같군. 그럼 외출 시간이다 이번에는 누가 나가지?

우선은 라일을 이용해 노이먼의 아이템 탐색 의뢰를 몇가지 맡아보자. 전보다 발견 확률도 높아질 것이고 라일의 레벨도 오를 것이다. 돈도 버니 이야말로 좋은 것이 아니겠는가? 라일의 레벨이나 다른 동료들의 준비가 끝나면 새로운 던전으로 가보자 이번에도 역시 시계탑 피스 언덕을 내려가 폐가가 있는 곳으로 가보면 안다.



▲ 흐음. 이번엔 신전이라…

던전에 들어가면 한 여자가 던전에 먼저 들어가는 것을 볼 수 있다.

마린 : …절대로 찾아 낼테니까. …여기네 …아마도.
소드 : 이봐이봐 기다려! …이런 가버렸군. 뭐야 저 녀석?

던전
대신전 ~ 전 11층

길다. 또한 보스도 강력하기 때문에 지루하다고 전투를 빼먹는 사태는 없도록 하자. 적들도 이제 다양해지고 포획하기에 알맞은 놈들이 많이 등장하므로 어찌보면 절호의 기회라고도 할 수 있다.

BOSS



▲ 마법사와 그 일당. 강력하다

이번 보스는 상당히 강력하다. 우선은 뒷쪽의 보스인 여자 마법사와 회복 담당인 힐러를 먼저 처치해야 한다. 보스가 먼저 죽고나도 다른 몬스터는 살아있지만 우선 마법사의 전체 공격 주문부터 막아야하니… 번개속성에 내성을 지니므로 다른 것으로 공격하자. 물리치면 전설의 무기 중 하나인 미르마니아의 지팡이를 얻을 수 있다.

던전을 클리어한 후 아까의 여자가 신전을 빠져나가지 못해 발이 묶인 것을 볼 수 있다.



▲ 호오~ 마린! 샤이닝 다크니스의 마린이 아닌가?

마린 : 어째서? 어째서 열리지 않지? 열리라니까! …얼레? …누구?

소드 : 누구가 아니겠지? 너야말로 누구야? 뭘 하는거지?

마린 : 내 이름은 마린. 수행중인 마법사야. 저기 실은… 이곳은 마녀 미르마니아가 지배하는 지혜의 신전이라는걸 너도 알고 있겠지? 그래서… 이곳에 오면 굉장한 마법서 따위를 손에 넣을 수 있지 않을까 해서…하지만 괴물은 돌아다니고, 마법서 따위는 전혀 발견되지 않고… 한 번 나가볼까 하고 생각했는데…

소드 : 뭐야? 보물 도둑인가? 귀여운 얼굴을 하고 생각하는 건 치사한데.

마린 : …아니야! 당신도 똑같은 걸 생각하고 있는 거 아니야?

소드 : …틀려. 전혀.

마린 : 당신의 됐으니까… 아무튼 밖으로 나가고 싶어.

소드 : 밖으로 나가는 건 좋지만 조금 상황이 나쁘다고 생각해.

마린 : …상황이 나빠? 뭐야 그게? …앗 열렸다. 그러면 먼저.

소드 : 이런 이런

밖으로 나가면 동료들이 마린과 만나고 있는 걸 알 수 있다.

라오 : 여자인가?

라일 : 이 복장 이 지팡이… 마법사인가?

마린 : …아 에― 처음 뵙겠습니다. 나는 마린 이라고 해요. 에에 마법사로서 수행 중인 몸으로…

소드 : 뭐? 여자이고 마법사겠지? 위대한 마린 님 잘 오셨습니다 이 세계에. 그럼 이걸. 쓸데없는 물건이지만 선물로. 기분이니까 받아둬. 그럼 따라오실까? 자.

마린 : 저, 저기 이건… 잠깐 기다려… 뭐야?

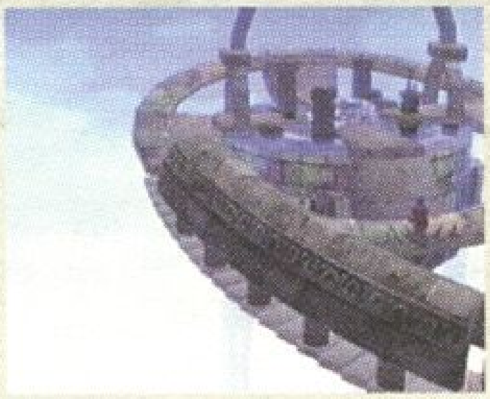
소드 : 뭐야? 뭐야라고 말할 처지가 아니겠지? 잠자코 따라오면 돼. 그쪽이야말로 뭘 하는거야? 자, 빨리 와라.

마린 : …뭐야 저 태도! 그게 처음 대하는 사람을 상대로 하는말이야? …그런데 가버렸다. 뭐야 저 사람?

라오 : …소드다 나쁜 녀석은 아니야.

라일 : 마린 당신이 말하는 건 알겠어. 하지만 지금은 녀석이 말하는대로 해줘. 저 녀석의 태도 뭔가 있는 것 같아. 확실히 깊은 생각이 있을거야… 아마도.

마린 : …됐어요. 알았어요. 저 녀석이 말하는대로 해보지. 그런데… 여기 어디에요 대체…



▲ 이곳이 마스터 피스

이젠 마린이 플레이어가 된다. 라일 때와 마찬가지로 노이먼의 의뢰를 받으면서 레벨을 좀 올리는 것에 전념하자. 스토리 진행상으로는 일단 마린이 소드가 있는 마스터 피스까지 가야 한다.

소드 : 여 늦었군. 기다렸잖아.

마린 : …잠깐. 저건…

소드 : …할 수 있나? 아니 너라면 가능할 거야. …그렇지?

마린 : 그러니까 무슨 말을 하는 거야? 할 수 있냐라니? …뭐가?

소드 : 알고 있을텐데?

마린 : 그러니까…

소드 : 알고 있겠지? 너라면 알 거다. 그걸 모를 정도라면 넌 이곳까지 오지 않았어.

마린 : 알고 있어요 그 정도는. 하지만 어째서… 그런 건가? …그런 거로군. 나쁜 예감이 드는군. 또 귀찮은 일에 휘말려버린 건가…? …좋아 이젠 …시작해요. 나는 애원한다. 나는 애원한다. 위대한 지혜의 왕 창조왕 마에리터의 세 번째 제자 유모·스모의 그림자에게 원한다. 존재와 비존재의 열쇠를 역전시켜 모든 인과의 서열을 해방시켜라. 나는 애원한다. 나는 애원한다. 유모·스모여. 법의 오른손 혼돈의 왼손을 들어올려 만들어진 인과의 진정한 해방을 나타내라. …열려라!



▲ 이곳을 통해 마스터 피스의 아래로 내려가자

소드 : 성공이군. 너의 해주(解呪) 마법 훌륭하군. 내가 간파한 대로다. 너라면 절대로 가능할 거라고 생각했어. 뭐라해도 저 마스터가 불러온 마법사. 그 정도의 마력은 당연하겠지. 하지만 그것이 녀석의 명을 재촉하게 되었다. 내 생각이 맞다면 이걸로…마린이라고 했지? 고마워.

마린 : 역시 저건 누군가 설치해 놓은 봉인이었어. 하지만… 그렇게 위험한 상대인가? 사정을 이야기하는 것도 불가능하고… 그런가 전부 듣고 있는 건가 그 녀석. 하지만 그래도…뭐야 저 소드라는 녀석. 제멋대로 지껄이고 싶은 만큼 지껄이고… 저런 자기 중심적인 건 처음 봤어.

소드의 목소리 : …우왓! 뭐, 뭐야 이게!!

마린 : 그 녀석의 비명… …뭐지? 대체 무슨 일이 일어난거지?

마린 : 소드 대체 무슨 일이 일어난거지?



▲ 안으로 내려가 보면 마스터의 모습을 한 석상 같은 것이?!

소드 : 이, 이녀석…. 이 할아범… 마스터 녀석 주, 죽었다…

마린 : 죽었다고…어떻게 된 일이야? 잘 살펴봤어? …하아 그건 그렇고 차례 차례로 뭐야 이게? 이젠 머리가 이상해질 것 같아. ……? 뭐지…석상? 으음 만들어진 물건 …골렘? 혼을 담은 인형…?

소드 : 이 녀석은… 아니 이건 마스터의 시체가 아닌 건가?

마린 : 응, 아마도…. 확실히 이 육체에는 혼이 없어. 하지만 시체일 이유도 없어. 일시적으로 혼이 떠난 육체…. 하지만 그런 편리한 육체라니 구조를 알 수가 없어. 마법인가? 정령과학인가?

소드 : 구조는 됐어. 문제는 사실이다. 이 할아범의 혼은 자유롭게밖을 돌아다닐 수 있어. 그것이 무엇보다도 증거다.

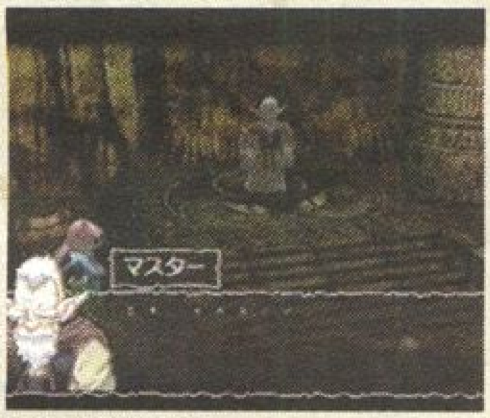
마린 : 무슨 소리야?

소드 : 마스터… 이 할아범이 우리들을 이 세계로 부른 장본인이다. 즉, 이 녀석을 없애버리면 우리들은 원래 세계로 돌아갈 수 있지. 그리고 무엇보다 중요한 것은 지금이 그 절호의 기회라는 거지.

마린 : …뭘 할 생각이야?

소드 : 이렇게 할 참이다!

소드는 검을 내리치지만 강력한 바리어에 의해 오히려 튕겨나가고 만다. 그리고 눈을 뜨는 마스터.



▲ 역시 이것이 마스터

마스터 : 여기까지 생각했다는 건 무지막지한 바보인가? 아니면… 뭐 그건 됐고, 의외성은 즐거움의 가치가 있지만 이 육체 지금 잃어버릴 수는 없지. 영웅 소드여 조금은 진정하는 것이 어때? 일단은 내 이야기에 귀를 기울여라. …너의 생각은 맞았다. 이 세계를 만들고 너희들을 부른 것은 나다. 내가 모든 것에 중심에 있다. 그리고 동시에… 영웅 소드여 너는 스스로 구하는 대답에 아직 완전히 도달하지 못했다. 가르쳐줘도 좋고 대답해줘도 좋아. 하지만 아직 시간은 충분히 있다. 완전한 해답을 알고 싶다면 모험을 계속 하는거다. 내가 준비해 놓은 미궁에 들어가 괴물들과 놀고 오는 것이 좋아. 아무튼 또 하나 줄테니까.

말도 안듣고 소드는 다시 공격을 가한다 하지만 결과는 마찬가지.

마스터 : 무리다. …무슨 짓을 해도 똑같다. 0에서 0을 빼도 답은 0. 무리다 …너의 힘으로는 나에게 상처 하나 못내.

소드 : 할아범이…. 두고보자…. 바보로 만들고…. 이대로 있을까보냐….

마린 : 나 어째서 이런 곳에 와버린 걸까? 지금에 와서야 한기가 도는군. 이유도 모른채 저런 괴물과 만나고…. 저 마스터라는 노인. 저런 괴물 처음이야…. 진짜 괴물…. 메피스트 그 녀석과는 비교가 되지 않는 힘…. …그리고 차가운 마음. 돌아갈 수 있을까? 정말로.

밖으로 나오면 일행이 마스터 피스 주변에 모여있다.

라일 : …수고했어. 이야기는 여기서 들었어. 그건 그렇고 소드 녀석 무슨 생각을 한 거지? 말을 걸어도 대답도 없고 무서운 얼굴로 휭하니 가버렸다.

마린 : 정말 제멋대로인 녀석…. 아주 무시무시하게 휘둘려져서 끔찍한 꼴을 당했어요…. 대체 무슨 일이 일어난 건가… 아직 모르는 일 뿐이지만 그래도… 상황은 최악인 것 같네요.

라오 : 모르겠지만 최악인가? …쉽게 말하는군. 확실히 네가 말한대로군. 우리들도 이 이상의 일은 몰라. 너와 마찬가지다.

그때 또 다시 지진이 일어나고…

라일 : …지진인가? 또 새로운 모험이 준비된 건가? 마린 너도 우리들의 동료다. 그 문장이었으면 던전에 자유롭게 들어가 모험을 할 수 있다. 만일 지겨우면 우리랑 교대한다. 언제라도 얘기해.

이 번 던전은 역시 시계탑 피스를 내려가면 발견할 수 있다. 갱 영화에나 등장할 만한 도시다. 이 도시에는 콜렉션 아이템을 사거나 파는 곳이 있으니 돈이 모자랄 경우 이용하도록 하자.

던전
다운 타운 - 전 7에어리어

그다지 긴 던전은 아니지만 상당히 우회해야 하는 길이 많이 있어서 만복도에 조금 주의를 해야 할 것이다. 적들은 그다지 강력하지만 않지만 점차 파티로 공격해오는 놈들이 많으므로 이쪽도 몬스터 준비를 철저히 해야 할 것이다.

BOSS



▲ 2회공격에 순식간에 사망할지도 모른다

공격력이 좀 강력한 보스다. 마린이나 라일의 경우라면 앗 하는 사이에 2회 연속 공격을 받고 죽을지도 모른다. 회복에 신경을 써야 한다. 공격은 오히려 몬스터들에게 돌리는 것이 나을지도…



▲ 호오~ 레이디 스토커의 레이디가 아닌가?

레이디 : 잠깐~ 늦었잖아~ 뭘 꾸물꾸물대고 있는 거야?

마린 : …꾸물꾸물? …누구 말이지?

레이디 : 너 밖에 더 있겠어? 출구가 어딘지 몰라서 곤란해하고 있었으니까! 자 빨리 가르쳐줘, 어디에 출구가 있지?

마린 : 출구라면… 이곳의 보스를 이미 쓰러뜨렸으니까 이 근처에 출현해도… 가버렸다. 뭐지 저 아이?

던전을 나서면 다운타운을 여기저기 달리면서 혼란스러워 하는 레다를 볼 수 있다.

레이디 : 뭐야~ 이게~~ 마을이 모습이 이상해~! 어떻게 된 거지 이건? 쿳스! 요시오! 누가 나에게 설명해 줘~~ 없는 거야 두 사람? 으음 누

구라도 좋으니까 설명해~
마린 : 뭐야 저 아이? 캬아캬아 소란스럽고 귀만 아프잖아. 소란을 피우고 싶다면 마음대로. 용무가 있어서 나는 먼저 갈테니까! 마스터가 나타날 조건은 이걸로 채웠을테지만…. 그 노인이 말한대로 순순히 믿어도 될까…?

조건을 채웠으니 마스터 피스로 다시 가보자. 모두들 모여서 마스터의 대답을 기다리고 있다.

소드 : 여 기다렸어. 그런데 성과는 어떤가?
마린 : 모험은 끝났어. 약속대로 사람 부려먹는 것도 끝이야.
소드 : 그런가? 수고했어. 그러면 이번에는 내가 한번 힘쓸 차례다. 아직 자고 있는 거야 할아범! 자각 좀 해둬. 눈을 떠라!


▲ 이젠 이런 방법으로밖에는 깨우지 못하는 것인가?

소드 : …마스터. 약속은 끝이다. 또 하나 돌파했다. 자 빨리 자백해 주실까?
마스터 : 알았다 약속은 지키지. 모든 것을 이야기 해주지. 이 작은 세계를 만든 자… 주민을 모으고 모험을 준비한 자… 그리고 너희들을 부른 자… …나다. 모두 내가 한 일이다. 그것은…
소드 : 그 이유라면 이미 간파하고 있다. 아니 알게 되었다고 말해야 하나? 그 반대다. 너에게서 직접 듣고 싶다… 그렇게 생각하고 있다.
마스터 : 알고 있다. 네가 왜 그렇게 원하고 있는지도. 이 세계는 내가 만들었다. 하지만 너희들에게는 의문이 있겠지? 왜 무엇을 위해서? 어떤 이유로 이 세계를 내가 만든 것인가…? 그것은 이 세계가 나의 본질인 「책」이기 때문이다.
소드 : ………흠!
라일 : 책? 책… 읽는 책말인가?
마린 : …그런가!
라오 : …?
마스터 : 이 세계는 「책」의 안 속에 존속한다. 의외적인 공간이다. 내가 모든 것을 지배하는 상자 속의 정원이다. 이야기가 되기 위해서는 가장 중요한 무대인 것이다. 그리고 이것이 만들어진 목적은 하나. 나의 기쁨을 위해서다. 나의 본체…혼은 이 세계의 바깥에 존재하고 있다. 그곳에서 이 세계를 보고, 듣고 그리고 즐기고 있는 것이다. 이 세계에 일어나는 모든 것. 살아있는 인간이 연기하는 예상 불가능한 모험을. 이번 이야기는 특히 재밌군. 수고한 보람이 있다는 것이다.
소드 :역시 그랬던 건가…? 단지 즐기기 위해서 이런 세계를 만들고… 우리들을 엄청 고생시키면서 그 뒤에서 킥킥대며 웃고 있었던 건가? 훌륭한 취미로군. 정말. 하지만 그 대사 당신 입에서 들어서 다행이군. 덕분에 할 마음이 생겼어. 내가 어느정도 화가 머리끝까지 미쳤는지 그걸 확실히 가르쳐주지.

공격을 가하지만 소용이 없다.

마린 : 소드 무리예요 저 녀석은….
마스터 : 너희들이 이길 상대가 아니다. 나는 최강이다…. 그렇게 「설정」되었다. 누가 뭐래도 나 자신이 그렇게 결정했기 때문에. 하지만 등장인물인 너희들에게 그 룰을 무시할 힘은 없다. 쓸데없는 생각하지 말고 주어진 모험을 수행하면 되는 것이다. 앞으로도 너희들의 모험은 계속되고 활약을 기대한다. 나를 지루하게 만들지 않도록 굉장한 모험을 보여줘. 만일 내가 지루해진다면… 이 세계가 어떻게 될지 그 보장은 할 수 없으니까.
소드 : 웃기지마! 나는…!

지진을 남기며 사라지는 마스터.

라오 : 힘의 차이 압도적인가….
마린 : 우리들은…무력한 건가?
소드 : 이대로 물러설 줄 알아! 나는… 저 녀석이 말한대로는 되지 않아! 모험이라고? 웃기지마! 나는 이제 두 번 다시 가지 않을테니까.

스드를 제외하고 밖으로 나오는 일행

라오 : 큰일이군.
마린 : 소드는?
라일 : 안에 남아있어. 무슨 생각을 하는건지 알 수 없어. 소드… 뭔가 생각이 있는 걸까?
마린 : 나도 몰라. 하지만 여기서 가만히 있어도 아무 것도 변하지 않는 것은 사실이야. 새로운 미궁이 출현한 것 같고 모습이라도 보러 갈까?
라오 : 알았다. 무슨 일이 있으면 언제라도 말해줘.
라일 : 조심해라. 마린.
마린 : …소드. 저 사람 대체 누구지? …생각해도 어쩔 수 없지. 논리적으로 생각하려 해도 확실한 대답은 나오지 않아. …가자.

새로운 던전을 보기 전에 새로운 동료가 생겼으니 일단은 소도의 집으로 한 번 가보도록 하자.



▲ 이 아이도 동료가 될 수밖에 없겠지?

라일 : 어서와 마린.
마린 : 어찌된 일이야? 대체 무슨 소란이야?
프라이데이 : 이 이상한 여자 때문이야! 갑자기 뛰어들어와서 캬아캬아 시끄럽게 굴고.
마린 : 그러니까 뭐야?
레이디 : 앗! …당신 누구였지?
마린 : …에?
레이디 : 그 시골 냄새나는 패션센스. 어디선가 만난 것 같군. 아닌가…. 뭐 상관없지. 그보다도 누구라도 상관 없으니까 확실히 설명해요. 앗. 그 전에 자기 소개를 하죠. 나는요 이래뵈도 예의작법에는 좀 까다롭거든. 그런데 뭐지? 아. 자기소개네. 자기소개. 내 이름은 레이디. 직업은 없고 신부수업 중이라고 해야 할까? 온실 속 화초라고 해야 할까? 뭐 아가씨죠. 이유는 전혀 모르겠지만 내 미모가 불러들인거죠. 잘도 트러블에 휘말려드렀죠. 그 전에도 데스 아일랜드라는 섬에서 큰일이 있어서 굉장히 피곤해요. 그래서 휴식을 취할 겸 카지노로 유명한 몬핌 마을로 놀러갔지만… 카지노에서 대승리. 호화롭게 노는데 렛츠 고! 라며 이때까지는 OK였는데 데리고다니던 남자 둘이 멍청이라서. 정신을 차리고 보니 카지노를 지키고 있던 갱에게 쫓기는 신세가 되어버렸어. 나는 평화주의가 모토이지만. 급한 불부터 꺼야하니까 조금만 역습을 가했지. 녀석들의 소유였던 호텔을 잿더미로 만들어 버리자 녀석들은 정말 화나서 쫓아오고 그렇다해도 그런 건 싫어. 호텔 하나 잿더미가 된 걸 가지고 그렇게 화를 내다니. 그리고 어쨌더라? 그래그래 그리고 결국 또 갱들에게 쫓기고… 일행과 헤어져 버리고 뒷골목에서 길을 잃어버리고. 이상한 책을 발견했어. 거기에 뭔가 신경이 쓰여서 그 책을 보니까…
마린 : 이변이 일어났고 이 세계로 날아오게 된 거지?
레이디 : 이 「세계」? 뭐야 그게? 세계에 이거라든가 저거라든가 하는게 있어?
마린 : 그러니까 지금은 설명할 시간이 없어. 관계없는 사람은…
레이디 : 흥이다! 관계있어! 아까 밖에서 어슬렁거리고 있는데 마스터라는 사람이 말했어. 「그대는 영웅 레이디! 동료들과 힘을 합쳐 모험을 떠나라!」…라고. 나는 영웅이예요.
라오 : 마스터…. 확실히 예상외의 일을 좋아하는

사람이군

마린 : 이, 이건 장난이 아니야?

레이디 : 나 마스터에게 들었어요. 당신들의 동료가 되면 마음껏 날뛰어도 된다고. 그래서 뭐라해도 피해보상이라든가 배상이라든가 그런 거 없이 OK라고. 헤헤 기쁜걸. 구르고 부숴 날리고 마음껏 던져버리고… 뭘 해도 마음대로인가? 우— 재미있겠어!

라오 : 확실히 영웅의 소질은 있는 것 같군. …어떤 의미에선.

라일 : 할 수 없지… 앞으로 무슨 일이 있을지 모르니 동료는 한 사람이라도 많은 편이 좋지.

레이디 : 됐다! 이걸로 나도 마음껏 날뛸 수 있다! …아 잊었다 나 굉장히 땀을 흘려서 샤워하고싶다고 생각했는데, 아 그전에 배가 고프고 뭔가 단 것이라도 먹고 싶고 그리고 아~최근 조금쯤은 체중에 신경쓰이니 다이어트 식품도 사지 않으면. 아 화장도 빠뜨렸다. 립스틱이라든가 여러 가지 필요하고… 그래 마을로 가면 되겠네. 그럼 난 아무튼 나갔다 올테니까! 내 차례가 되면 불러줘. 잊으면 안되요!

마린 : 가 버렸다. 저 아이가 새로운 동료… 괜찮은걸까?

이젠 던전으로 가보자. 던전은 마스터 피스의 뒷쪽에 생겨 있다.



▲ 이곳이다

던전 인형의 관 - 전13층

가장 긴 던전이다. 그만큼 지루하고 힘든 곳이다. 역시 보스가 좀 강력하기 때문에 레벨을 올리는 데 아낌없이 싸워야 한다. 초반 적들이 상당히 강하기 때문에 매우 주의하지 않으면 초반에 모두 죽는 사태가 발생한다.

BOSS

보스는 마법사 하나에 몬스터 3명. 이전에 보았던 것과 틀린 점은 몬스터들이 마법을 쓸 수있다는 점이다. 우선은 보스인 마법사와 광대 몬스터를 먼저 처리하고 나머지를 처리하도록 하지.


▲ 이전과 비슷한 양상이다

이제 다시 마스터 피스로 가보면 역사학에 관심이 많은 미스터 와이어가 주변을 서성이고 있는 것을 알 수 있다.

미스터 와이어 : 이야. 이상하군 이 안에서 계속 이상한 소리가 들려왔는데. 캉— 이라든가 퍽퍽이라든가 안에서 전쟁이라도 시작한 건가? 조금 엿보고 싶지만 뭔가 이상한 예감이 들고… 역시 그만두자.

라오 : …안은 상당히 시끄러워. …소드, 녀석은 무슨 생각을 하는 건지, 나는 이젠…

안으로 들어가면 소드의 무모한 공격 퍼레이드를 볼 수 있다.


▲ 회복을 해가면서 이게 무슨 짓인가?

마린 : 이제 그만해요 소드! 이 상태로라면 정말 죽어요!

소드 : 쓸데없는 걱정하지마! 시키는대로하면 돼! 마스터 어째서 숨 죽이고 있지? 이봐 덤벼!

마린 : 소드! 이젠 한계에요! 이대로라면!

라일 : 뭘 하고 있는 거야 대체…

마린 : 라일! 소드에게 말 좀 해줘요! 이제 그만두라고! 소드는 아까부터 계속 이 상태였어. 무리라는 걸 아는데… 자신이 상처입는 걸 아는데… 아무래도 그만두질 않아요.

라일 : 소드, 그만둬…

소드 : 오랜만이군. 모험은 즐거웠나?

라일 : 즐거웠냐고? 소드 무슨 말을 하는 거냐?

소드 : 됐으니까 대답해라 라일. 나는 질문했다. 모험은 즐거웠나? 라고.

라일 : 즐겁다라… 그거야 아무튼 끝났지만.

마스터 : 뭐라고! 모험이 끝났다 라고… 무슨 소리냐…

소드 : 케케케케케케. 노린대로가 아닌가! 쿠— 최고의 기분이다.

마린 : …그래 그랬군. 드디어 알았다.

라일 : 뭐가?

마린 : 마스터라고해도 신은 아니야. 신은 자유롭게 움직일순 있어도 혼 자체는 하나밖에 없어. 여기에 혼이 있는 사이에는 마스터는 이 육체에 머물러있어. 자유롭게 혼을 날려서 이 세계를 밖에서 보는 그런 일은 가능하지 않게 되지. 즉… 우리들이 모험을 하는 그 모습을 볼 수 없게 되지. 소드는 그걸 눈치채고 마스터로부터 최대의 즐거움을 빼앗아 보였어.

라일 : 그래서…그래서 뭔가가 변하는건가? 우리들은 이 세계에서 탈출할 수 있는 건가?

마린 : 아쉽게도 아무 의미도 없어. 마스터의 즐거움을 빼앗는 그 이상은 없다고 생각해. 단지 괴롭히는 것…

라일 : 뭐라고?

소드 : 헤헷 그대로! 즐겁군. 괴롭힌다라! 할아범 울 것 같은 얼굴을 하고 있군. 케케케케케켓

라일 : …소드, 너란 인간은….

마스터 : 이…

소드 : 뭐? 뭐라고 말했나? 하고 싶은 말이 있으면 확실히 큰 소리로 말해줘.

마스터 : …기어오르지마라.

소드 : 뭘 떨고 있는거야? 억지로 태연한 척 하는 것도 그만둬라!

소드는 맨주먹으로 마스터를 치기 시작한다. 의외로 맞는 마스터.


▲ 어라 이렇게 쉽게 쳐지나?

소드 : 뭐야… 이상하군…

마스터 : 잘도 눈치챘군. …눈치 채면 어쩔거지? 이 육체가 없어진다 해도 나에겐 손해가 없다. 다만 작은 「눈」 하나를 잃을 뿐이다.

마린 : 뭐라고!

마스터 : 하지만 빼앗는 즐거움은 두 번 다시 오지 않아. 살아있는 이야기. 그것은 굉장히 중요한 것이다. 유일무이한 것이다. …용서하지 않아. 나의 소중한 이야기에 상처를 주고 지저분한 발로 짓밟은 죄… 내 인내의 한계를 넘었다. 너희들을 소멸시킨다… 아닌 그런 정도론 가벼워. 나의 『책』안에 새로운 페이지를 추가하지. 목이 아무리 말라도 물을 마실 수 없다… 아무리 공복감을 느껴도 음식이 목구멍을 넘기지 못한다…. 생존 그 자체가 고통 밖에 없는 세계. 그곳에서도 극한의 고통, 애처로운 영웅들의 모습…. 고통만이 지배하는 세계. 죽는 것도 살아있는 것도 불가능하다. 영원한 벌을 받아라!

소드 : 흥, 훌륭하군! 해볼테면 해봐!



▲ 말은 그렇게 했지만…

일행은 몇일이 지났는지 모르지만 분수대 앞에서 모두 널부러져 있는다.

소드 : *이 할아범 농담이 통하지 않는군…. 고통만의 세계라고… 제길… 정말로 할 줄은…*

라오 : *그로부터 몇 일이 흘렀지… 안되겠군. 시간의 감각이 없군.*

마린 : *…기분이 나빠.*

레이디 : *나 …머리, 아파…*

라일 : *목이 엄청 마른데… 물을 봐도 먹을 기력이….*

소드 : *이대로라면 아무 것도 안 된다. 제길 알았어! 들어라 마스터! 알았다! 우리들의 패배다! 인정하지 완패다. 하지만…너는 이걸로 만족하는 건가? 엄청난 노력을 들여서 세계를 만들고 그것을 이렇게 파괴하고… 지금까지의 노력은 어떻게 되지? 또한 너도 이런 식의 끝맺음을 원하는 건가? 아니겠지? 네가 원하는 있는 것 은 좀 더 기분 좋은 결과겠지? 그렇다면 이렇게 되 버리면 어떡해? 너의 상상력, 한 가득히 굴려봐라. 그것을 생각한 만큼 강력한 괴물이고 무서운 미궁이고 뭐라도 좋으니 만들어라! 우리가 말하고 있는 의미 알겠나? …최종결전이다. 화려하게 결판을 짓자고! 우리들이 이기는가 네가 이기는가? 진짜 클라이막스, 대단원의 피날레다. 보고 싶겠지? 알고 싶겠지? 보여주지! 가르쳐주지! 그러니까 이제 됐겠지? 마을의 사람들도 해방시켜라. 전부 원래대로 돌려보내! ……대답이 없군. 할아범 녀석 화가 단단히 난 건가? …화 내라구. 젠장…. 좀 더 애원하는 느낌이 필요한 건가…? 할 수없지 머리를 숙이는 건 용납할 수 없지만 이 상태라면 그렇게 말해도…. …마스터! …아— …에— 내가 나… 내가 나빴……. 에에이, 관두자 관둬! 누가 사과하나 빌어먹을 영감! 너 같이 성격이 비뚤어진 녀석에게 숙일 머리따윈 아무리 찾아봐도 달려있지 않아! 너한테 엉덩이를 흔들어대느니 영원한 고통 쪽을 선택하지! 알았다 마스터! 너 지금까지도 계속 그렇게 도망쳐왔군! 자신이 위험해지면 항상 이런 식으로 도중반발을 묵살한 거겠지? 자신의 패배도 인정하지 않고 타인을 없애버릴 마음도 없고… 정떨어지는 녀석이다! 이기는가 지는가 흑백을 가릴 용기도 없는 건가! 아… 이젠 진절머리 난다. 이제 나오지 않아도 돼. 너 같은 녀석과는…*

마스터 : *소드여! 그것이 너의 혼의 울부짖음인가? 진실된 소리를 토해낸 것인가? 좋은 대사를 말해줬군. 내 이야기에 쓰기에 어울려…. 알았다. 소드, 이기는가 지는가 흑백을 가리자. 네가 말한 것 받아들이지.*

소드 : *……!*



▲ 문장이 돌아왔다

문장이 돌아오고 지진이 일어난다. 마지막 던전이 준비된 것인가?

마스터 : *들어라 영웅 소드여! 네가 원하는 최후의 모험의 탑. 이미 준비되어 있다. 너희들이 이기는가 내가 이기는가 너의 소원대로 결판을 짓자. 네가 말만 하는 인간이 아니기를 진심으로 바라고 있다. 그러면, 좋은 모험을…*

소드 : *…문장인가? 이것을 손에 넣은 것이 기쁘다고 생각하는 순간이 찾아왔군. 뭐, 좋아. 약속은 약속이다. 잘 봐둬라 마스터! 이야기의 마지막에 어울리는 훌륭한 불꽃을 떠트려주지! 뒤집어지지 마라 할아범!*

이제 마지막 던전을 위한 최종 준비를 하자. 마을에서 모든 준비를 마치고 있으면 언제나 같은 말만 하던 안드로이드 여성이 깨어나는 것을 볼 수 있다.



▲ 헉! 지금 일어난 건가?

크리스탈 : *저에게 입력할 명령은 아직 없는 것 같군요. 알겠습니다. 명령의 새로운 입력이 있을 때까지 대기 모드 속행합니다.*

소드 : *…어떻게 된거지, 대체?*

크리스탈 : *처음뵙겠습니다. 마이 로드, 생산번호 20554B… 통칭 크리스탈 타입… 재기동 완료했습니다. 초회 기동이 아니기 때문에 세세한 스펙 설명은 생략하겠습니다. 현재 대기 모드로 있습니다. 자연 언어에 의한 음성입력이 가능합니다. 부디 명령을 부탁드립니다.*

소드 : *명령? 잠깐 기다려, 나 그런 덴 약해서.*

크리스탈 : *알겠습니다. 이후 명령의 새로운 입력이 있을 때까지 대기 모드 속행합니다.*

마지막 던전이니 만큼 누가 들어갈지 잘 파악하기 바란다.

라스트 던전
- 전 11층 -

확실히 길다 층마다 꽤 넓은 것은 물론이고 통로도 길다. 적들은 최강급의 수준. 이제까지 길러온 몬스터들에 주의하는 편이 좋다. 넓은 반면에 아이템이 상당히 부족한 곳이기 때문에 만복도를 채우는 것이 상당히 힘들 것이다. 일단은 빨리 보스에게로 가는 것이 낫겠다는 생각이 들 정도다. 라일로 던전을 공략한다면 빵 열매를 좀 가져가야 할 것이다.

BOSS



▲ 이것은 진짜 보스가 아니다



이것이 진짜 보스다! ▶

첫 보스는 상당히 약하다. 모습에 비해서 주는 데미지가 매우 적다. 그 데미지조차 입기 싫다면 스테이터스 다운 마법을 걸어도 좋을 것이다. 전체 공격이 있지만 데미지가 워낙 적으니 무시해도 좋다.

첫 보스가 변신한 것이 이 진정한 보스! 양쪽에는 손 2개가 공격해오고 가운데 본체가 전체 빔 공격을 가해오는 방식이다. 양쪽의 손들도 HP가 700씩이나 되므로 일단은 몬스터들에게 맞추는 편이 좋을 것이다. 데미지는 아까와 마찬가지로 극미하기 때문에 모든 아이템과 마법으로 가장 큰 데미지를 주는데 궁리하면 될 것이다. 그러기 위해서는 플레이어가 마법과 일반 공격에 능한 사람이어야하는 조건이 있다는 점도 잊지 말자.

BONUS!! 미니 게임 일람

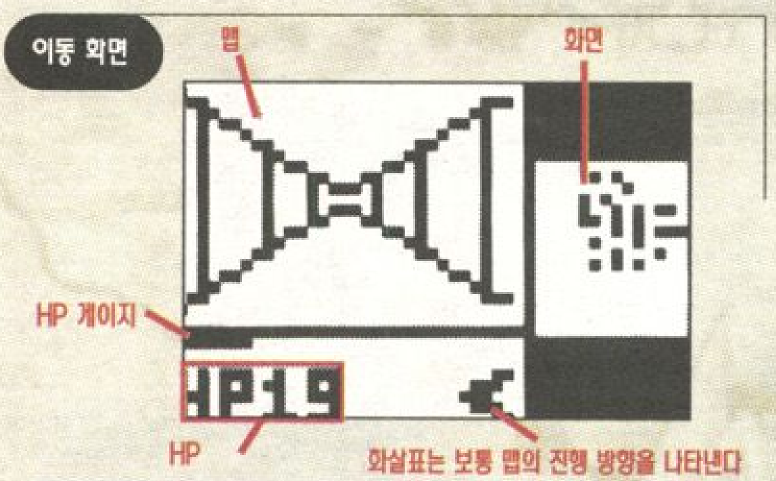
게임에 많은 도움을 주기도 하고, 한눈을 팔게도 해주는 VMS 미니게임을 이곳에 총정리해보기로 했다. 도움이 되기를 바라며….

투유다크 4(つゆダクⅣ)

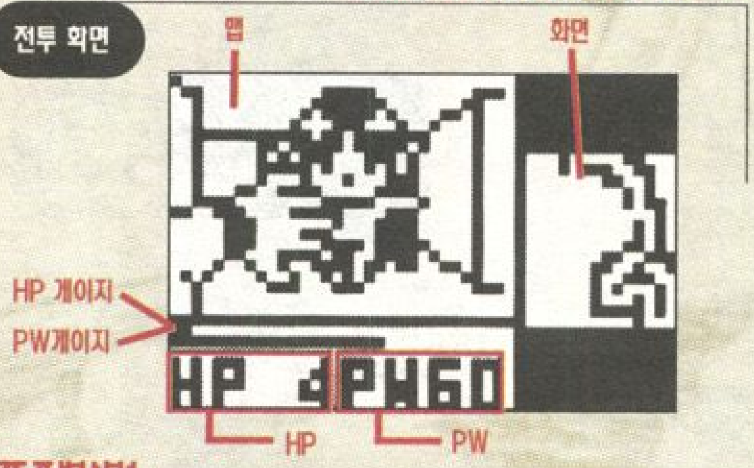
게임소개

랜덤으로 생겨나는 3D 던전저서 몬스터들을 물리치면서 점차 아래로 내려가는 게임. 게임 종료 후 얼마나 많은 층수를 내려갔느냐에 따라서 토큰을 얻을 수 있다.

이동 화면



전투 화면



조작방법

이동 시

A버튼	커맨드 화면의 표시, 결정
B버튼	맵 위의 몬스터 점멸 - 맵 위의 몬스터와 아이템 점멸 - 돌아간다 / 취소
방향 키	위 : 전진 / 좌우 : 90도 회전 / 아래 : 후퇴

전투 시

A버튼	가드(누르고 있으면 HP 소비)
B버튼	공격(PW게이지가 높을수록 강력)
방향 키	아래 : 도망간다(도망치지 못할 때도 있다)

※이 게임에서는 PW게이지를 얼마나 채우느냐가 매우 중요하다. 많이 채울수록 강력한 공격을 할 수 있기 때문이다. 또한 A버튼으로 가드하면서 B버튼으로 공격하는 일도 가능하다.

●HP

체력. 이동중 시간과 함께 소비되고, 전투 시에는 데미지를 받거나 A버튼을 눌러 가드함으로써 소비된다. 0이 되면 게임 오버다.

●PW

공격력. 모으면 보다 강력한 공격을 할 수 있다. 공격을 행하고 나면 일단 0이 된다.

커맨드 화면

ステータス	스테이터스 화면을 본다
タベル	아이템을 먹는다
ソウビ	아이템을 장비한다
ステル	아이템을 버린다

스테이터스 화면

FL	플로어
LV	레벨
M・HP	최대 HP
ATT	공격력
DEF	방어력
GRD	가드력
SCORE	스코어

아이템

상자 위에서 A버튼을 누르면 얻을 수 있다.

오이시풀(オイシ草) (그 장소에서 먹는다)	HP 20회복
에케에케의 열매(エケエケの實)	HP 100회복
검(劍)	공격력 UP
옷(服)	방어력 UP
방패(盾)	가드력 UP

※소지할 수 있는 아이템은 4개까지이다

※검과 옷에는 무게가 있어서 PW 게이지가 모이는 스피드나 공격발동의 스피드에 영향을 준다.

플로어 이동

아랫층으로의 이동은 계단에서만 이루어진다. 계단 위에서 A버튼을 누르면 계단 아래로 내려간다.

게임 오버

게임오버가 되면 내려간 층수에 반응해서 토큰이 모인다. 토큰은 본편의 몬스터 하우스에서 아이템 또는 현금과 교환할 수 있다.

이벤트

정령에 의한 이벤트가 일어나는 장소가 있다.

Healing	HP 전부 회복
Item map	맵 위에 아직 가지 못한 지점까지 포함해 모든 아이템이 점멸한다.
Monster map	맵 위에 아직 가지 못한 지점까지 포함해 모든 몬스터가 점멸한다.
Drop	미처 못 본 아이템을 줍지 않으면 게임이 진행되지 않는다.

톳파라이DE쇼쿠나이 (とっぱらいDEしょくない)

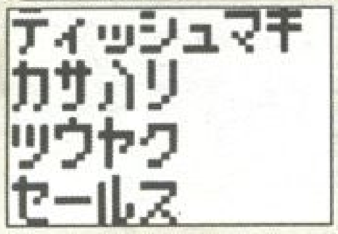
とっぱらい = 연예인이 사무소의 소개를 통하지 않고 보수를 취하는 일(업계용어)
しょくない = 내직(内職)의 업계적인 표현

게임소개

동료 몬스터를 비쥬얼 메모리에 전송시켜 몬스터의 육성과 토큰을 모으는 일이 가능하다.

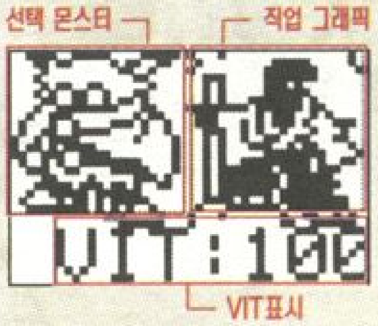
처음에는 현재 가지고 있는 토큰 수와 출장중인 몬스터의 이름이 표시되고 다음과 같은 화면이 나타난다.

직업 선택 화면

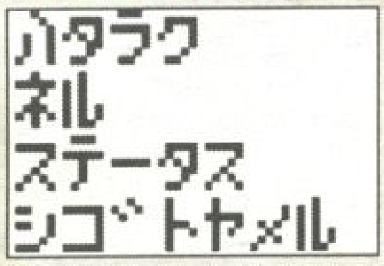


※A버튼으로 커맨드 화면 표시

직업 화면



커맨드 화면



스테이터스 화면



커맨드 화면 보는 방법

aハタラク	일로 돌아간다
ネル	몬스터를 재운다
ステータス	스테이터스 화면을 표시한다
シゴトヤメル	게임을 종료한다

스테이터스 화면 보는 방법

가장 많이 선택한 직업이 표시된다

トクーン	현재 소지하고 있는 토큰의 수
ケイカンカン	직업 경과 시간
チュウセイド	몬스터의 충성도
コウセンド	몬스터의 호감도
セッキョクド	몬스터의 적극성
ケツエキカタ	몬스터의 혈액형
A형	성실하고 진지함
B형	즉흥적이고 기분파
AB형	이중인격
O형	종추함, 마이 페이스
セイコウ	성공한 회수
シッパイ	실패한 회수

직업의 법칙

보수와 벌금

일정 시간 내에 일을 하느냐 못하느냐에 따라서 토큰으로 보수 또는 벌금이 지출된다.

농땡이치기

VIT가 적어지면 몬스터는 일을 안 하기 시작한다.

회복

없어진 VIT는 자면 회복된다.

다운

일을 도중 VIT가 0이되면 몬스터는 쓰러지고 잠시 명령 불능이 된다. 쓰러진 몬스터는 시간이 경과하면 회복한다.

피로

VIT가 적은 상태에서 오래 일을 하면 충성도가 떨어지는 등 몬스터의 패러미터가 변동한다.

잘하는 것과 못하는 것

몬스터에 따라 자신 있는 직업과 자신 없는 직업이 있다.

시간 때우기 팩 (暇つぶしパック)

게임소개

방향키로 미니게임을 선택, 여러 가지 게임을 가볍게 즐길 수 있다.



●にわとりつかみ鳥

닭잡기 게임입니다

방법

이리저리 도망치는 닭을 잡아서 우리 안에 하나씩 집어던진다. 제한시간(30초)에 몇 마리의 닭을 잡을 수 있을 것인가?

* 정확히 우리 중간에 던지지 않으면 닭이 다시 우리에서 나올 수 있다

조작방법

A버튼	닭을 잡는다 / 던진다
B버튼	점프(+방향키 : 뛴다, +A버튼은 멀리 던진다)
방향키	이동

●Super Exotic Slot Machine

슬롯 미니 게임으로 토큰 수집이 가능

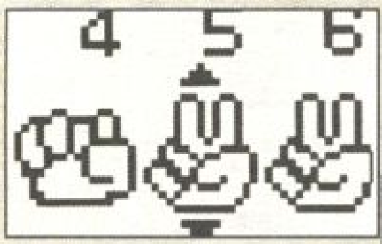


방향키 위, 아래로 BET를 결정해 A버튼을 누르면 슬롯이 회전한다. 그 상태에서 A버튼을 누르는 것에 의해 축이 하나씩 멈춘다. 같은 무늬가 나오면 토큰을 얻을 수 있다. 또 무늬 의 조합에 의해 얻는 토큰의 수는 틀리다.

●가장 위험한 가위바위보(最も危険なジャンケン)

일정 수 이상의 승패를 결정하는 가위바위보 게임. 통신대전 가능… 하지만 누가 할지?

방법



▲ 작전화면

준비된 일전 수의 손을 결정해 자동으로 승부를 가린다. 대 CPU전에서 승수를 올리면 입력하는 손의 수가 늘어난다.

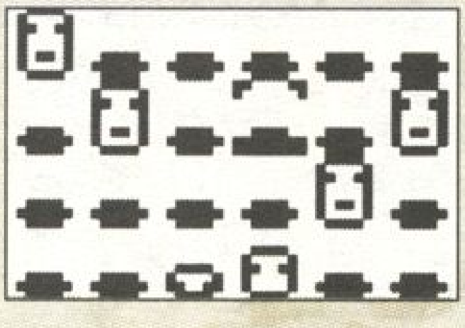


전투(?) 화면 ▶

サクセンカイギ	자신의 손을 결정한다. 방향버튼을 상하로 움직여 선택, 좌우로 커서 이동
オマカセサクセン	자신의 손을 CPU가 자동으로 결정
セントウカイシ	「VS COM」으로 대 CPU전. 「VS ニンゲン」으로 2개의 비쥬얼 메모리 접속에 의해 대 플레이어전이 시작된다. 승수가 일정치 이상을 넘기면 레벨이 올라가고 입력하는 손의 수가 많아진다.
ショウハイヒョウ	승패의 총계를 표시한다.

●두더지가 온다!(モグラがくる!)

스트레스 해소에 적합한 두더지 잡기 미니게임. 토큰 입수 가능.



방법

방향키로 커서를 이동, A버튼으로 두더지를 때린다. 스코어에 따라서 토큰으로 모을 수 있다.

영구승부(永久勝負)	시간무제한 모드
1분승부(一分勝負)	1분 이내에 몇 마리를 쓰러뜨리는가 승부
20초 정확승부(二十秒正確勝負)	20초 이내에 몇 마리를 쓰러뜨리는가 승부

※영구승부 중에 B버튼을 누르고 커맨드 화면에서 「ヤメル」를 선택하면 종료, 「スコア」에서 스코어 / 하이 스코어 표시, 「サウンド」에서 ON / OFF, 「ツヅケル」로 영구승부를 속행한다.

※20초 정확 승부에서는 두더지가 없는 곳을 치면 스코어가 감소한다.

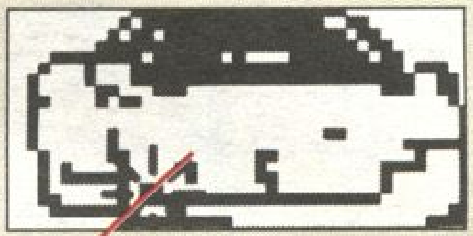
풍요로운 인생 팩 (豊かな人生パック)

게임소개

방향키로 미니게임을 선택. 여러 가지 게임을 가볍게 즐길 수 있다.

절정 에디터(絶頂エデッタ)

비쥬얼 메모리에서 도트 그림을 그리는 경이의 에디터다.


커서

방법

방향키로 움직여 A버튼을 누른다.

조작방법

A버튼	도트를 찍는다
B버튼	도트를 지운다
방향키	커서의 이동
모드 버튼	에디터 커맨드 화면으로 돌아간다.

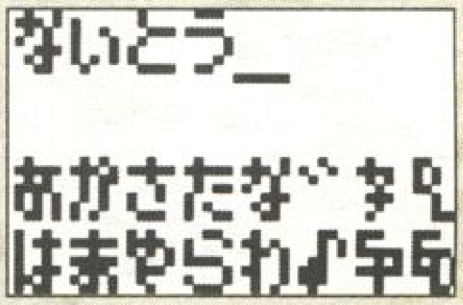
커맨드

에디트(エデット)	등록된 파일의 수정
파일(ファイル)	세이브 파일의 관리, 사운드의 ON/OFF
변화(ヘンケイ)	파일의 소거, 좌우 반전, 선행이동
애니메이션(アニメーション)	세이브 파일을 슬라이드 쇼시킨다.

※그려진 그림은 본편의 몬스터 하우스에서 콜렉션 창고에 있는 액자에 그릴 수가 있다.

불꽃의 전화수첩

전화번호를 기록하는 미니 툴. 생일, 혈액형, 메모도 등록 가능. 비쥬얼 메모리끼리 등록 데이터를 교환할 수 있다.



방법

リスト	등록된 데이터를 본다
ニュウリョク	데이터를 기록한다
シュウセイ	등록된 데이터를 수정한다
ショウキョ	등록된 데이터를 소거한다
ジョウホウ	등록건수와 교환 데이터 수를 표시한다
コウカン	비쥬얼 메모리끼리 접속하여 데이터를 교환할 수 있다

※교환데이터는 많으면 많을수록 본편에 영향을 준다. 일단 같은 디스크에서 다운로드한 미니게임끼리는 멩터 교환이 불가능하다.

점치는 밤(占いのゆかた)



방법

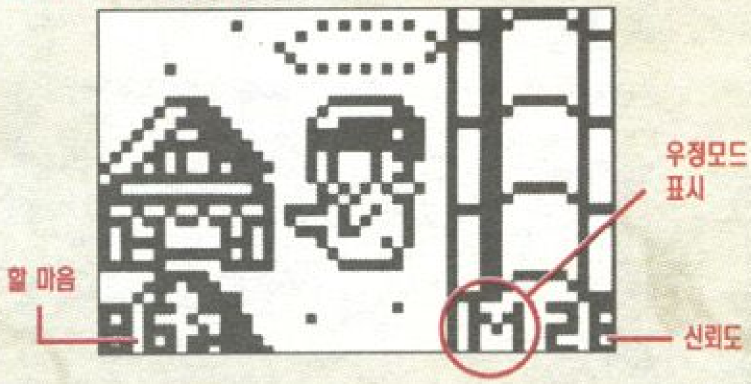
점치기 게임

キョウノウラナイ	하루에 한 번 뽑는 제비(24종류)
ウラナイイチラン	이때까지 뽑은 제비를 본다
ラッキーナンバー	오늘의 행운의 숫자를 선택해준다(8자리)
ラッキーカラー	오[illegible] 행운의 색을 선택해준다

요구르트의 대모험 (ヨー グルトの大冒險)

요구르트의 대모험은 「웬 요구르트(何のヨーグルト)」와 「요구르트 맨션(ヨーグルトマンション)으로 이루어져 있다.

웬 요구르트(何のヨーグルト)



제시된 모험을 클리어하면 목적이 달성된. 하지만 요구르트는 제멋대로 움직인다. 플레이어의 생각대로 움직이지 않는다. 기본적으로는 요구르트의 생태를 지켜보면서 즐기는 게임이다. 할 마음(やる氣)이 0이 되면 게임 오버다.

우정 모드

단지 시간이 흐르면 「신뢰도」가 쌓여서 일정시간 움직일 수 있게 됩니다(우정모드). 또 요구르트 자신의 액션에 의해 할 마음이 늘기도 줄기도 합니다.

평상시

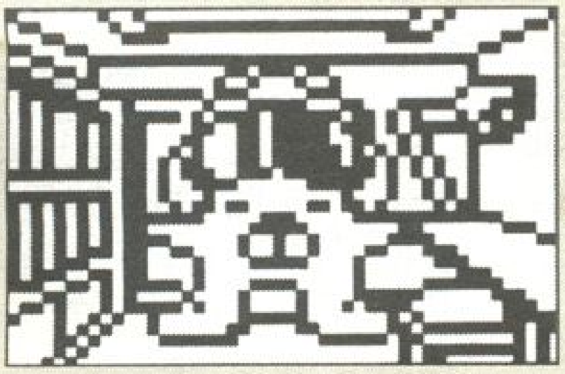
A버튼	우정모드로(신뢰도가 쌓였을 때)
B버튼	액션의 기록을 본다(8개까지) - 맵 - 돌아간다
방향키는 사용하지 않는다.	

우정모드시

방향 버튼	요구르트의 이동
A버튼	액션(무엇을 할지는 요구르트의 마음)
B버튼	액션의 기록을 본다(8개까지) - 맵 - 돌아간다

요구르트 맨션

크리어 행방에 따라 맨션에 다채로운 주민들이 늘어난다



난와카 전설(なんわか傳說)

잘 모르는 나라의 잘 모르는 용사의 잘 모르는 모험 이야기 본격 2D RPG. 맵 참조!

스토리

주인공 칸치키는 라지온 성의 니사 왕으로부터 사회공부를 한다고 말하고 사라진 공주님 마치리온의 탐색을 의뢰받는다. 지금 왕으로 받은 비용 100엔을 가지고 탐색으 여행을 떠난다.

방법

주민 앞에서는 A버튼을 누른다. 뭐가 손에 넣을 일이 생길지도 모른다. 호텔에서는 숙박(HP, MP회복)이나 세이브, 상점에서는 장비품이나 소모품등의 구입이 가능하다. 또 이동시 주인공이 없는 부분에서 A버튼을 누르면 커맨드 화면(이동시), 전투시에는 플레이어 입력시의 커맨드 화면(전투시)이 표시된다.



표시(이동시, 전투시)

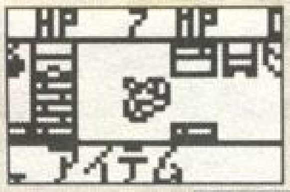
HP	히트 포인트 공격 받으면 줄어들고 0이 되면 마지막으로 세이브한 지점으로 돌아간다. 소지액의 반이 없어진다.
MP	매직 포인트 마법을 사용하면 없어진다.

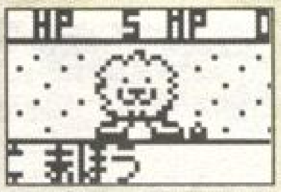
커맨드 화면(이동시)

아이템(アイテム)	아이템을 사용한다. 무기와 방어구는 「장비(そうび)」하지 않으면 위력을 발휘하지 못한다.
마법(まほう)	마법을 사용한다.
스테이터스(ステータス)	주인공의 스테이터스를 볼 수 있다.
조사한다(しらべる)	상자를 조사한다.
앨범(アルバム)	커맨드 화면(전투시)의 「기념사진(きねんしゃしん)」으로 기록한 몬스터(데이터)를 보ㄹ 수 있다.
사운드(サウンド)	사운드를 ON / OFF할 수 있다.

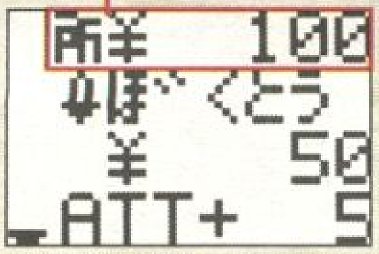
커맨드 화면(전투중)

공격(こうげき)	공격을 한다
아이템(アイテム)	아이템을 사용한다. 무기와 방어구는 「장비(そうび)」하지 않으면 위력을 발휘하지 못한다.
마법(まほう)	마법을 사용한다.
도망친다(にげちゃう)	전투에서 달아난다. 실패할 경우도 있다.
기념사진(きねんしゃしん)	만난 몬스터를 촬영한다. 커맨드 화면(이동시)에서 앨범 메뉴로 볼 수 있다.

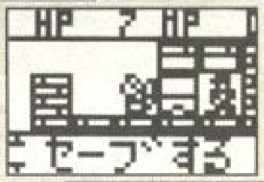




소지액

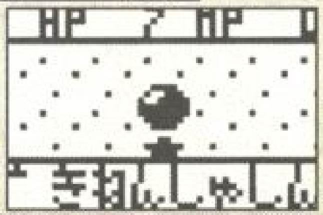


▲ 장비품은 상점에서



◀세이브는 호텔에서 한다

기념사진을 찍는다▶



아이템

エケエケのみ	HP를 회복시키는 열매
ぼくとう	공격력 5의 무기
ふるぎ	보통의 옷
いたきれ	보통의 방패

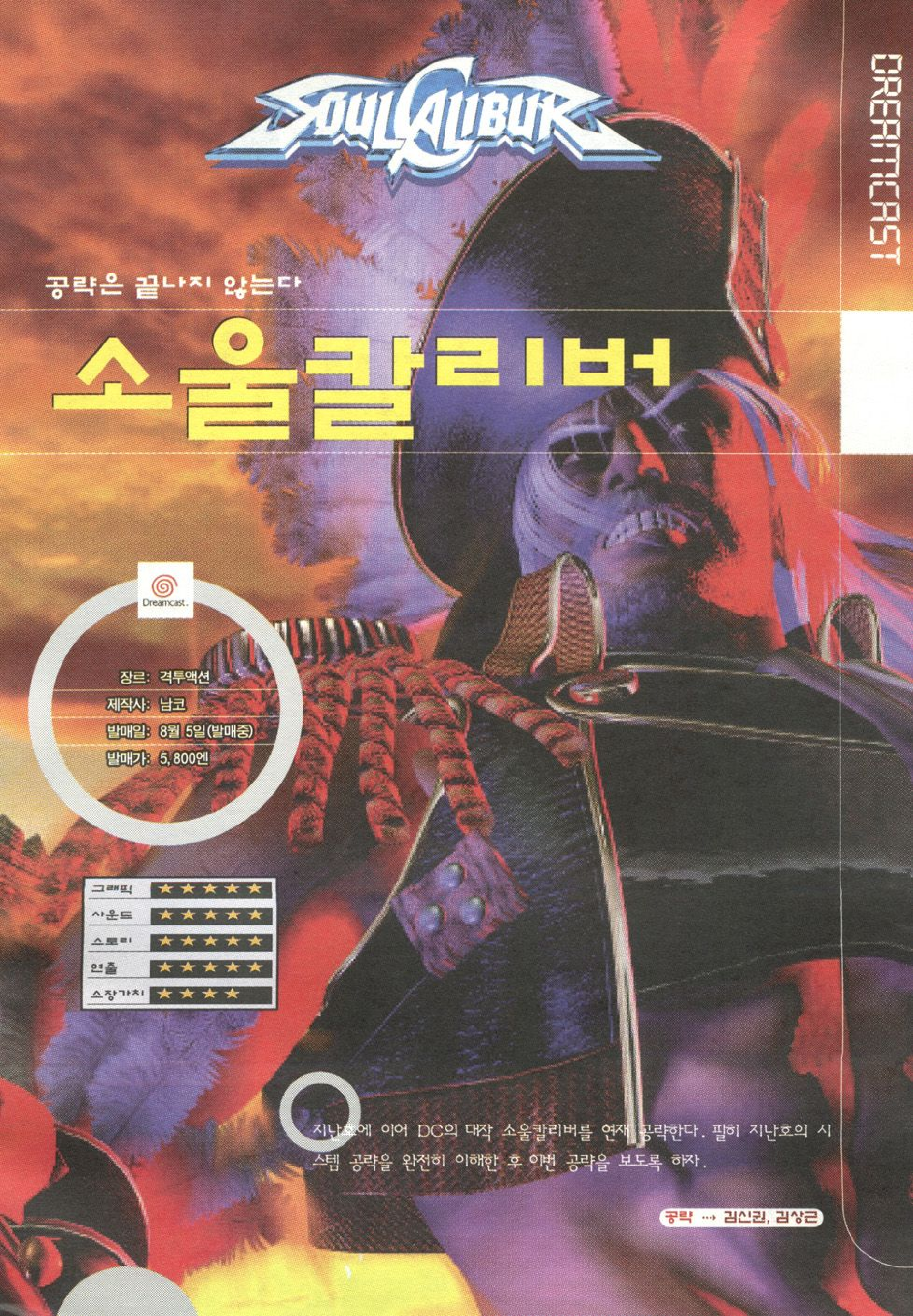
마법

ファイア	30데미지를 입힌다
ヒール	HP를 50 회복한다
キュア	상태이상을 전부 회복한다
ステルス	약한 적과 만나지 않는다(365걸음 유효)
エスケプ	던전 등으로부터 탈출(전투 중에는 확실?)
リターン	마지막 세이브한 마을로 돌아간다(필드에서만 가능)
Aアップ	공격력이 1.5배가 된다
Dアップ	방어력이 1.5배가 된다
Gヒール	HP를 전부 회복한다

상태이상

どく	10걸음에 한 턴으로 데미지
よわよわ	공격력이 70&%로
ふにふに	방어력이 70%로
まひ	전투 중 5회에 한번 행동불능으로





공략은 끝나지 않는다

소울칼리버

장르: 격투액션
제작사: 남코
발매일: 8월 5일(발매중)
발매가: 5,800엔

그래픽	★★★★★
사운드	★★★★★
스토리	★★★★★
연출	★★★★★
소장가치	★★★★

지난호에 이어 DC의 대작 소울칼리버를 연재 공략한다. 필히 지난호의 시스템 공략을 완전히 이해한 후 이번 공략을 보도록 하자.

공략 ···› 김신권, 김상근

황색 소울 차지에서 가드 불능이 되는 기술

소울 차지 켄슬시 몸이 황색이 되는 것은 지난달 공략에 말한바 있다. 이 때 공격하면 가드 불능기가 되는 기술을 정리했다. 단, 기본적인 가드 불능기와는 달리 가드 임팩트가 되므로 주의하자.

볼도

기술명	커맨드
엘레강트 크로	→→A
앨레강트 텐더	←←A
프렌지 자이로	→A+B
매드 브라인드 다이브	↘A+B
밀리언 바이트	←(A+B)
데스 로즈	A+K
크레이브 로즈	(A+K)
인센 크랩	→→A+B+KK
얼터 스팅거	↙BKK
루니 슬링	(앉아서)↙or↓or↘B+K
뮤트 인 브레이즈	↙or↘로 이동 중A
퍼포네 아트	↓or↑로 이동 중B
럭 스팅거	(지 라크 중 발이 상대 쪽일 때)K
마고트 스팅거	(마고트 스탭 중)K

미츠루기

기술명	커맨드
호무라보에	→→A+B
오가미 아테	B→
후시아나	(앉아서)↘B
미네호무라	↖or↙로 이동 중BAB
라쿠도오노 사바키	(카스미 중)B
카가리보에	(카스미 중)A+B
사시후미 이와토와리	↓↘→B
요이노코레추지	→↘↓↙←(B)

지그프리드

기술명	커맨드
백 스핀 슬래시	←A
플라잉 엣지	→→A+B
램퍼트 버스터	B←
페이탈 다이브	←←B
팜멘트 디바이드	bA
드롭 킥	→→B+K
에어 디바이드	(베이스 홀드 중)K
핀드 셔터	(베이스 홀드 중)A+B

상화

기술명	커맨드
항굴자	aB
수익률	A+B
회굴참	↘A+B
경라율	←A+B
홍약자	←←B
사박	앉아서↘B
사태자	앉아서↘BB
괴항운	bA
상태자	일어서며bA
진보	↓B+K

소피티아

기술명	커맨드
소드 케터락트	←←B
소드 프래드	←←B+K
플레어 해븐	일어서며B+K
홀리 토킥	←←K
엔젤 폴	↖or↑or↗KB
엔젤스프링	일어서며B
섬머솔트 킥	kB
토네이도 하이킥	전 방향으로 이동 중B+K
어센션 슈트	↖or↗로 이동 중B
엘크 스트라이크	↑or↓로 이동 중B
소드 캐터락트	↙or←or↖로 이동 중B
홀리 엑셀런트 킥	↓↘→n↓or↑K

맥시

기술명	커맨드
류면한타	AAB
계새통	←AB
계룡맥	←A+B
장식 개 주쌍곡	앉아서A+B
새발	→B
가도범형	kB(K)
문곡 한타	문곡 중 B
녹존 순해룡	녹존 중 B

성미나

기술명	커맨드
선진열항격	←A+BB
나선진	↙A+K
전단격	←B
예보첨격	bK
공식봉익참	B+K
공식비염인	↑or↓이동 중kB

아이비

기술명	커맨드
바이올렛 카슈	→A
롤 사인	←A
글로리 랑브라	↙A+B
프리티비 프렛지	↙B
스킴 랑브라	↙(B)
업센스 크리퍼	앉아서B
손 바인드	→(B+K)
피어레드 프리티비	↙B+K
이디에트 게이프	일어서며B+K
스파이럴 캐스트	←bAB
커트레스	→→B
블랙 커트레스	→→(B)
엔젠트 사인	↘로 이동 중A
안티 엔젠트 사인	↗로 이동 중A
프리티비 론드	무기 변형 후B+K

타키

기술명	커맨드
주자	A→
인	B↓
십자수	BA(K)
단주	B(K)
이뢰	←←K
홍월숙	숙의 자세 중↖or↑or↗KA
뇌운차	B+KBB

록

기술명	커맨드
토네이도 스파이크	→→(A)(B)
선라이즈 액스	앉아서AB
리버스 스파이럴 액스	일어서며A
아쿠스 허리케인	↘A+B
록 크레이터	BB
그래비티 액스	→→B
록 스태브 킥	←←K
사이클론 액스	↖or↙로 이동 중(A)
리버스 액스 허리케인	↙or↓or↘로 이동 중A+B
헌팅 퀘이크	↑or↓로 이동 중(K)

요시미츠

기술명	커맨드
화염	앉아서↙←A
화염수	→→A+B
비도검	앉아서↘B
귀계	→B+KBBB
황주	bA
옥염수	↖or↙이동 중BAB

세르반테스

기술명	커맨드
마시레스 웨이브	A← or agA
폴 세일 하이타이드	일어서며 A(B)
시저스 프리터	↘aB
아이스팩 서큐러	↖or↑A+B
킬러 액스 크롤러	↗A+B
하이타이드 앵커링	↓B+K

킬릭

기술명	커맨드
용등익	←A+BB
산두	↙A+K
회천아	↗B
념자곤	←B
소성	←(B)
결천	bK
계도성	bKB
봉익	B+K
아백	G+K
비염	kA
봉화	↓↘→A+B
봉익	↓↘→B+K
황뇌화	누워서A+B
황익섬	누워서A+K

황성경

기술명	커맨드
좌반인	aB
쌍충천	A+B
극할공	↘A+B
쌍동공	←A+B
상공인	일어서며A+B
지광첨	←←B
황열인	앉아서↘B
호황첨	앉아서 ↘BB
박서진	bA
호상첨	일어서며bA
극강인	↘B+K
회선축	↓or↑로 이동 중K
구조축	↖or↙로 이동 중K

나이트메어

기술명	커맨드
라이트 슬래시	→→A

아스타로스

기술명	커맨드
일 멜프시아	→→(A)B
에라 류 무크스자	(일어서며)A
메르티탈 지그무트	↘A+B
크메르시아	BB
비사리온	→→B
멜포 세라리시아	←←B
메리아코스자	↖or↙로 이동 중A
무즈 멜피탈 지그무트	↑or↓or↙or↘로 이동 중A+B
무즈르비시아	↑or↓로 이동 중B

리저드 맨

기술명	커맨드
웨폰 게이저	←←B
톨느식 그리트 어밴저	←←B+K
그롬 프론트 킥	→→K
샌드 스플래시 킥	←←K
카미라식 그리트 커즈 게이트	↘or↑or↗KB
샌드 론퍼	일어서며B
메제식 트위스터 하이 킥	전 방향으로 이동 중A+K
메제식 캐논 아이기스	↘or↗방향 이동 중B
메제식 아이기스 쉘터	↑or↓방향 이동 중B
샌드 아치 킥	↓↘→n↓or↑K





황성경

황성경을 잘 하기 위해서는 발기술을 확실히 마스터해야 한다. 철권 3에서 등장하는 화랑의 발기술의 모션을 그대로 사용한 여러 발차기들은 '과연 황성경에게 무기는 가드를 위한 도구일 뿐인가?' 라는 의문까지 가지게 한다. 대부분의 발기술들이 근거리에서는 거의 대적할 기술이 없을 정도이다. 특히 측두축(←K)은 히트시 상대방이 측면을 바라보게 되어서 공격을 주도권을 계속 잡을 수 있고, 효취축(→KK), 회천도격축(→➡KKK)도 강력하다. 회천도격축의 경우는 첫방을 맞으면 무조건 끝까지 맞게 되고 링을 등지고 있었다면 대부분 링 아웃으로 이어진다. 하지만 무기를 사용한 공격도 결코 약하지 않다. 아니 오히려 상당히 강하다. 결국 원거리에서는 무기를 사용하고, 근거리에서는 발기술을 사용해서 대전을 이끌어 가는 것이 황성경을 사용하는 사람의 기본 자세이다.

기술표 (→ : 짧게 입력, ➡ : 길게 입력, aA : 슬라이드, ~ : 딜레이, (A) : 홀드)

기본기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
도격	A	상	13	
열격	B	중	15	
탄악축	K	상	11	
굴도격	↓A	특중	12	
굴단격	↓B	중	17	
지벌축	↓K	하	11	
전신도격	(등을 보이고 있을 때)A	상	15	
전신열격	(등을 보이고 있을 때)B	중	28	
전탄축	(등을 보이고 있을 때)K	중	30	
전굴도격	(등을 보이고 있을 때)↓A	하	13	
전굴단참	(등을 보이고 있을 때)↓B	중	21	
지전축	(등을 보이고 있을 때)↓K	하	12	
신풍참	↖ or ↑ or ↗A	상	↖31, ↑38, ↗38	
단공격	↖ or ↑ or ↗B	중	28	
쇄성축	↖ or ↑ or ↗K	중	22	
신풍참	G↖ or ↑ or ↗A	상	35	
단공격	G↖ or ↑ or ↗B	중	24	
쇄성축	G↖ or ↑ or ↗K	중	20	
신소참	G↖ or ↑ or ↗(착지하며)A	하	23	
양단공	G↖ or ↑ or ↗(착지하며)B	중중	26, 17	
잠봉축	G↖ or ↑ or ↗(착지하며)K	하	22	

고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
중조격	AA	상상	13, 17	
중조연풍첨	AAB	상상중	13, 17, 18	
산계참	↙A	하	40	
불인격	↓A	특중	12	
뇌습인	↘A	하	20	
반풍인	↘AA	하상	20, 14	
풍운람무인	↘AAB	하상중	20, 14, 43	
리발격	←A	상	35	
리진격	←⬅A	중	41	
염패참	→A	상	21	
산공참	→➡A	상	30	
무소격	aK	중중	17, 18	
무소첨	aKB	중중하	17, 18, 28	
연무소	aKK	중중중	17, 18, 27	
좌반인	aB	중	32	
낙안인	(일어서며) A	중	28	
초열탄	BB	중중	15, 19	
극전참	↙B	중	40	
단인격	↓B	중	17	
강렬인	↘B	중	39	

쇄간단	←B	중중	15, 15	
리쇄단	←BB	중중중	15, 15, 23	G로 두번째 공격 캔슬가능
리쇄첨	←BBB	중중상	15, 15, 35	
지광첨	←←B	중	40	
지광첨-낙도진	←←B←	중	40	낙도진은 공격흘리기
첨격	→B	상	27	
첨진격	→BA	상중	27, 18	
연취첨	→BB	상하	27, 25	
관하첨	→→B	상	34	
관하첨-낙도진	→→B←	상	34	낙도진은 공격흘리기
단하첨격	→→BB	상중	34, 33	
단하첨격-낙도진	→→BB←	상중	34, 33	낙도진은 공격흘리기
요열단	bK	중중	23, 34	
박차진	bA	중	37	
황렬인	(앉아서)↘B	중	37	
허황첨	(앉아서)↘BB	하	40	
단하공	(일어서며)B	중중	26, 17	
허상첨	(일어서며) bA	하	26	
이골축	↙K	하	29	
쇄봉축	↓K	하	23	
낙봉축	↓KK	중	33	
준취축	↘K	중	16	
전허인	↙kA	중	32	
진인무소격	↙kAA	중중중	32, 17, 18	
진인무소첨	↙kAAB	중중중하	32, 17, 18, 28	
진인연무소	↙kAAK	중중중중	32, 17, 18, 27	
경예축	→K	상	14	
효취축	→KK	상중	14, 25	
회천축	→→K	중	21	
회천도축	→→KK	중중	21, 18	
회천도격축	→→KKK	중중상	21, 18, 46	
축두축	←K	상	25	
전용축	←←K	상	40	
골용축	←←KK	상, 하	40, 21	
낙성축	kB	중	23	
낙성류첨격	kBB	중중	23, 28	
도립축	(일어서며)K	중	22	
쌍충천	A+B	중중	33, 42	
극할공	↘A+B	중	37	
쌍당공	←A+B	중중	27, 35	
쌍복인	→A+B	중중	18, 18	
붕악인	→→A+B	중	45	
상공인	(일어서며) A+B	중	37	
류할격	↙B+K	중	33	
붕령축	↓B+K	중	32	
극강인	↘B+K	중	53	
황식맹습열화인	←B+K	가드불능	74	G로 캔슬가능
무차진	←←B+K	공격흘리기		
설차진	→B+K	공격흘리기		
무엽축	A+K	상상	22, 22	
삼초축	↓A+K	하	40	
쌍삼축	↓A+K, K	하하	40, 28	

이동중 공격

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
전장인	(↙ or ↖ 방향 이동중)A	하	37	
지광첨	(↙ or ↖ 방향 이동중)B	중	40	
지광첨-낙도진	(↙ or ↖ 방향 이동중)B←	중	40	
구조축	(↙ or ↖ 방향 이동중)K	상	30	
풍차진	(↙ or ↖ 방향 이동중)B+K	공격흘리기		
류도격	(↑ or ↓ 방향 이동중)A	중중	18, 18	
류첨격	(↑ or ↓ 방향 이동중)B	중	28	
회선축	(↑ or ↓ 방향 이동중)K	상	33	

풍차진	(↑ or ↓ 방향 이동중)B+K	공격흘리기		
이유격	(↗ or ↘ 방향 이동중)A	중	33	
선뇌연무인	(↗ or ↘ 방향 이동중)B	중중중	24, 18, 18	
이골축	(↗ or ↘ 방향 이동중)K	하	29	
전허인	(↗ or ↘ 방향 이동중)kA	중	32	
전인무소격	(↗ or ↘ 방향 이동중)kAA	중중중	32, 17, 18	
전인무소첨	(↗ or ↘ 방향 이동중)kAAB	중중중하	32, 17, 18, 28	
전인연무소	(↗ or ↘ 방향 이동중)kAAK	중중중중	32, 17, 18, 27	
풍차진	(↗ or ↘ 방향 이동중)B+K	공격흘리기		
이진격	(← 방향 이동중)A	중	41	
지광첨	(← 방향 이동중)B	중	40	
지광첨-낙도진	(← 방향 이동중)B←	중	40	낙도진은 공격흘리기
전용축	(← 방향 이동중)K	상	40	
골용축	(← 방향 이동중)KK	상하	40, 21	
무차진	(← 방향 이동중)B+K	공격흘리기		
산공참	(→ 방향 이동중)A	상	30	
관하첨	(→ 방향 이동중)B	상	34	
관하첨-낙도진	(→ 방향 이동중)B←	상	34	낙도진은 공격흘리기
단하첨격	(→ 방향 이동중)BB	상중	34, 33	
단하첨격-낙도진	(→ 방향 이동중)BB←	상중	34, 33 낙도진은 공격흘리기	
잠신축	(→ 방향 이동중)K	하	26	
붕악인	(→ 방향 이동중)A+B	중	45	
설차진	(→ 방향 이동중)B+K	공격흘리기		

잡기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
강습굉뇌붕	(근접시)A+G	잡기	55	
신속만뇌축	(근접시)B+G	잡기	55	
린식곽섬격	(배후 근접시)A+G or B+G	잡기	80	
호의청람도	(좌측면 근접시)A+G or B+G	잡기	65	
작염혁염참	(우측면 근접시)A+G or B+G	잡기	60	

캐릭터별 연휴

기술명	커맨드
황성경의 연휴	←←KK A+B+K ↓kK →→KKK A+B+K ↙B A+B

기술설명

풍운람무인(↘AAB)



▲하단



◀상단

하, 상, 중단으로 이어지는 공격. 노말 히트시에는 마지막 중단 기술은 막을 수 있지만 카운터 히트시에는 처음 하단을 맞으면 마지막 중단 기술까지 무조건 히트하게 되고 다운된다. 근거리에서 견제용으로 혹은 마무리용으로 사용하면 좋은 효과를 얻을 수 있다.



▲중단

극전참(↙B)

중단 판정의 종베기 기술. 다리를 일자로 찢으면서 칼로 내리찍기 때문에 상당히 리치가 길고 발생시간도 매우 빠르다. 연속기의 마무리용으로 빛을 발하고 상대와의 대치 상태에서도 자주 사용할 필요가 있는 주력기.



▲태권 소년의 다리 찢기

거의 흡사한 모션이면서 하단 판정을 가진 산계참(↙A)과 병행해서 사용해서 효과를 극대화하자.

강렬인(↘B)

황성경 최강의 띄우기 기술. 거의 모든 연속기가 이 기술에서 시작된다고 해도 과언이 아니다. 발생시간도 빠르고 리치도 길지만 종베기 공격이라 측면 회피에는 약하다는 단점이 있다.



지광첨~낙도진(←←B←)

아더의 '타마리카자아나(←B)' 와 비슷한 기술. 뒤로 빠졌다가 깊숙이 찌른다. 또 히트하지 않았을 때 뒤 방향으로 프레스하고 있으면 칼을 돌리면서 빠지는데 이 동작에 튕기기 판정이 있다. 그다지 딜레이도 없는 기술인데 '돌다리도 두들겨보고 건너라'를 실천하는 조선 검객인가?



▼튕기기



회전도격축(→→KKK)

전진형 발차기 기술. 최고라고 말해도 손색이 없을 발기술이다. 처음 K를 맞으면 마지막 K 까지 무조건 히트하게 되고 링을 등지고 있었다면 거의 100% 링 아웃이 된다. 하지만 마지막 K가 상단 판정이므로 2번째 K까지 막고 앉아서 3번째를 흘리면 곤란하므로 상대가 첫 번째 공격을 가드했다면 2번째 K까지만 공격을 진행하자.

측두축(←K)



▲웰봐!

화랑의 모 기술과 비슷한 모션의 발차기. 히트시 상대는 측면을 보게 된다. 이때 상대가 섣불리 반격을 하다가는 측두축을 몇 번 더 맞아서 배후를 잡혀버리게 된다. 일단 상대가 가드를 했던 맞았던 공격의 우선권은 황성경이 쥐고 있다는 것을 명심하고 쉴새없이 몰아붙이도록 하자. 하지만 상단 판정이므로 상대가 앉아서 흘리게 되면 곤란하므로 중단 판정의 기술과 병행해서 사용하도록 하자.

쌍복인(→A+B)

종베기를 2번 연속으로 하는 기술. 첫 번째가 히트하면 두 번째 공격도 무조건 히트한다는 장점이 있다. 또 발생시간도 빠른 편이고 상당히 높이 뜨기 때문에 이후의 공중콤보도 보장되어 있다. 튕기기나 흘리기 후 사용하면 안성맞춤.

봉령축(↓B+K)



빠르고 강력한 위력의 중단 발차기. 상대가 가드하더라도 거의 가드 붕괴 직전까지의 상태가 되기 때문에 반격을 당하지 않는다. 오히려 이후의 공격에서 우선권이 황성경에게 있을 정도. 또한 다운된 상대에게 추가 공격으로도 훌륭하게 사용할 수 있다.

추천 연속기

황성경은 강렬인(↘B)이라는 강렬한 띄우기 공격으로 시작되는 많은 연속기를 가지고 있다. 또한 연속기의 중간에 사용할만한 발생시간이 빠르고 리치가 긴 많은 기술을 가지고 있기 때문에 자신의 취향에 맞는 연속기를 입맛대로 고를 수 있다.

강렬인(↘B) ⇨ 극전참(↗B) ⇨ 첨격(→B) ⇨ 첨격(→B) ⇨ 연취첨(→BB)













강렬인(↘B) ⇨ 초열탄(BB) ⇨ 쌍복인(→A+B) ⇨ 극전참(↗B)











요시미츠

소울칼리버에서 등장하는 요시미츠는 철권 3에서의 대부분의 중요 고유기와 아더의 모션을 기본으로 사용한다(물론 할복도 건재). 일단 기본적 바탕이 아더이기 때문에 강력한데다 철권 3에서의 고유기는 정말 강력하다. 요시미츠의 파이팅 스타일은 그야말로 사용자의 스타일에 따라 개그 캐릭터가 될 수도, 정말 강력한 캐릭터가 될 수도 있다. 또 다수의 도발기로 폭력 사태를 이끌어낼 장본인이 될 수도 있다. 요시미츠의 기술표와 기술설명, 추천 연속기를 보고 자신만의 개성으로 요시미츠를 만들어보자.

기술표 (→ : 짧게 입력, ➡ : 길게 입력, aA : 슬라이드, ~ : 딜레이, (A) : 홀드)

기본기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
사시카리	A	상	13	
히사메	B	중	19	
코가라시	K	상	14	
무구라구사	⬇A	특중	14	
보탄	⬇B	중	17	
치리바라이	⬇K	하	13	
우라사시카리	(등을 보이고 있을 때) A	상	17	
우라히사메	(등을 보이고 있을 때)B	중	33	
우라코가라시	(등을 보이고 있을 때)K	상	21	
우라무구라	(등을 보이고 있을 때) ⬇A	하	14	
우라보탄	(등을 보이고 있을 때) ⬇B	중	24	
우라치리바라이	(등을 보이고 있을 때) ⬇K	하	14	
오니비사라이	↖ or ↑ or ↗A	중	42	
미네즈키	↖ or ↑ or ↗B	중	28	
아라시	↖ or ↑ or ↗K	중	↖9, ↑18, ↗18	
오니비아라이	G↖ or ↑ or ↗A	상	↖28, ↑42, ↗42	
아키츠키	G↖ or ↑ or ↗B	중	28	
오로시	G↖ or ↑ or ↗K	중	36	
오니비바라이	G↖ or ↑ or ↗(착지하며) A	하	↖18, ↑23, ↗23	
사쿠즈키	G↖ or ↑ or ↗(착지하며)B	중	↖28, ↑39, ↗39	
야마카제	G↖ or ↑ or ↗(착지하며)K	중	↖14, ↑19, ↗19	

고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
츠라네자사	AA	상상	13, 16	
닌보우만지기쿠	↙AAAAA	중중중중중	17, 14, 14, 14, 14	
무구라구사	↓A	특중	12	
치리코가네	↘A	중	21	
닌보우만지카즈라	←AAAAA	상상상상상	17, 14, 14, 14, 14	
구치나시	←⬅A	중	42	
고토우	→A	상	23	
이부키	→➡A	중	37	
아오이	(일어서며) A	중	33	
케곤	(앉은 상태에서)↙←A	하	36	
렌게	BB	중중	19, 20	
잔코쿠켄	↙B	중	23	
렌고쿠켄	↙(B) (3단계로 모으기 가능)	중, 가드불능, 가드불능	26, 37, 102	
시구레	↓B	중	17	
자쿠로	↘B	중	38	
레이코쿠켄 이치	→B	중	24	
레이코쿠켄 니	→B↑	상	37	
레이코쿠켄 상	→B↓	하	20	
키쿄우	→➡B	중	28	
제츠메이켄	←⬅B	가드불능	104	

센부우켄	←⬅bA	중	45	
니가요모기	(일어서며)B	중	23	
오보로구루마	↓↘→B	중중	24, 45	
만지제세이켄	(앉은 상태에서)bA or ↓bA	특중	12	
히도우켄	(앉은 상태에서)↘B	중	33	
요미가케	bA	중	18	
휴가호우	↙K	중	48	
치리바라이	↓K	하	9	
효	↘K	중	20	
하지키자시	←K	중	24	
하지키와리	←KB	중중	24, 42	
하지키렌고쿠	←K(B)(3단계로 모으기 가능)	중중, 중 가드불능, 중 가드불능	(24, 26), (24, 37), (24, 102)	
마이히메	→K	상	49	
이나즈마	→KK	상중	49, 61	
후부키	→➡K	중	32	
미조레	(일어서며)K	중	18	
닌보우만지소우	(앉은 상태에서)↙KKKKK	하하하하하	20, 10, 10, 10, 10	
츠유하라이	(앉은 상태에서)↘K	하	20	
지라이바	A+B	하	49	
지라이호우	(지라이바 중)K	중	43	
지라이바시리	(지라이바 중)→→	하하하	15, 15, 15	
하네지라이	(지라이바 중)← or ↑ or ↓ or →	가드불능	36	
만지아구라	(지라이바 중)B+K			
이치린	↓A+B	중	28	
이치린보리	↓A+BB	중중	28, 14	
만지우라켄	→A+B	상	17	
카엔쥬	→➡A+B	중	61	
지라이바	→➡A+BG↑			
레이코쿠켄 시	→➡A+BGB	하	35	
히쿠우켄	↗A+B	가드불능	66	
히쿠우슈우켄	↗A+B⬇	가드불능	40/49	
코쿠우슈우켄	↗A+B⬅	가드불능	56	
요시미츠 블레이드	A+K	가드 임팩트		찌르기 계열은 반격 불능
만지아구라	B+K			
센가쿠	(만지아구라 중 레버 중립)			에너지 회복
센가쿠부쿠우부	(만지아구라 중)→ or ←	특수이동		근거리에서 상대 배후로 나타남
모구라보리	↙B+K	중	14	
아자미	↘B+K	중	30	
카린	←B+KBBBBBB	특수이동		회피시 에너지 소모
히토아자미	→B+K	중	25	
오니아자미	→B+KBBB	중중중중	25, 19, 19, 29	
닌보우카게로우	→➡B+K	중	36	
닌보우쿠사나기	→➡B+K A+B	중상	36, 36	
쿠사나기호우	→➡B+K A+B K	중상중	36, 36, 56	
쿠사나기히쿠우켄	→➡B+K (A+B)	가드불능	36, 36, 66	
닌보우만지구루마	↗B+K	중	30	
센가쿠	(측면 회피 중)B+K			
우레이나시	↓A+K	가드불능	97	
마도이	→➡A+K			
마도이나시	→➡(A+K)	가드불능	163	

이동중 공격

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
카스미바라이	↙ or ↖방향 이동중 A	하	36	
오우카	↙ or ↖방향 이동중 B	중	23	
호우센카	↙ or ↖방향 이동중 BA	중상	23, 22	
고쿠엔쥬	↙ or ↖방향 이동중 BAB	중상중	23, 22, 47	
하지키자시	↙ or ← or ↖방향 이동중 K	중	24(원거리 히트시 9)	
하지키와리	↙ or ← or ↖방향 이동중 KB	중중	24, 42	
하지키렌고쿠	↙ or ← or ↖방향 이동중 K(B)(3단계로 모으기 가능)	중중, 중 가드불능, 중 가드불능	(24, 26), (24, 37), (24, 102)	
카엔쥬	모든 방향 이동중 A+B	하	36	
레이코쿠켄 시	모든 방향 이동중 A+B G B	하	35	
지라이바	모든 방향 이동중 A+B G↑			

카츠모쿠	모든 방향 이동중 B+K	중	41	
카츠모쿠만지아구라	모든 방향 이동중 B+K↓			
카츠모쿠지라이바	모든 방향 이동중 B+K↑			
히이라기	↓방향 이동중 A	상	28	
아부사메	↓ or ↑방향 이동중 B	중	34	
츠무지	↓ or ↑방향 이동중 K	상	27	
이부키	↘ or → or ↗방향 이동중 A	중	37	
키쿄우	↘ or → or ↗방향 이동중 B	중	30	
후부키	↘ or ↗방향 이동중 K	중	30	
쿠치나시	← or ↑방향 이동중 A	중	42	
제츠메이켄	←방향 이동중 B	가드 불능	104	
치케무리	→방향 이동중 K	하	26	

잡 기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
시즈쿠	(근접시) A+G	잡기	55	
후타바	(근접시)B+G	잡기	55	
닌보우후우진	(배후에서 근접시) A+G or B+G	잡기	80	
락카산	(좌측면에서 근접시) A+G or B+G	잡기	70	
닌보우만지츠츠미	(우측면에서 근접시) A+G or B+G	잡기	70	
닌보우아구라오토시	↓↙←A+B	잡기	70	

캐릭터별 연휴

기술명	커맨드
요시미츠의 연휴	←←B+K↓ ← ←B+K →→A+BG↑ K ↓A+KAAA

기술설명

치리코가네(↘A)



▲카운터 히트시



▲잡는다

최강의 근거리 견제기. 발생 속도가 매우 빠르고 판정도 좋다. 또한 카운터 히트시 상대를 잡을 수 있다.

렌고쿠겐(↙(B))

철권 3에서의 동명 기술과 같은 모션을 사용한 종베기 공격. B버튼의 홀드 입력 시간에 따라 다른 기술이 나간다. 모으는 시간은 요시미츠의 걸음 수로 구분해서 3 단계로 나누어서 사용할 수 있다. ↙B는 한걸음 앞으로 간 후 빠른 중단 종베기, ↙(B)에서 두걸음 앞으로 간 후 B를 떼면 가드 불능의 37 데미지의 종베기, ↙(B) 최대한 모은 후 B버튼을 떼면 102라는 엄청난 데미지를 가진 종베기 기술이 나간다. 종베기의 특성상 측면 회피에 약하지만 약간의 유도 성능이 있으므로 상대가 회피하거나 반격할 것 같으면 1단계나 2단계의 빠른 공격으로 데미지를 주자.



◀3 걸음 후



▲가드 불능

만지제세이켄 (앉은 상태에서 bA or ↓bA)

특수 중단 판정의 펀치 공격. 소울칼리버



▲하단 판손

유일의 하단 펀치 공격이다. 모션은 마치 철권 3의 하단 펀치를 보는 것 같다. 카운터 히트시 다운되며 발생 시간도 빠르기 때문에 근거리에서의 훌륭한 견제기로 사용할 수 있지만 입력이 정말 극악하게 어렵다. 다른 슬라이드 입력 기술과 달리 B, A를 거의 동시에 누르는 수준의 스피드로 입력해야 한다. 마치 버추어 파이터 시리즈에서 아키라의 독보정슬을 입력하는 기분(이 기술은 K+G를 누른 후 1/60내에 G를 떼야 한다). 익숙해질 때까지 연습에 또 연습을 거듭하자. 이러한 사소한 기술이 바로 내일을 향한 첫 번째이다.

하지키렌고쿠(←K(B))

아더의 '하지키와리(←KB)'와 동일한 모션의 기술. 단지 요시미츠의 것은 ←K 후 이어지는 '렌코쿠겐(↙(B))'이 3단계로 나뉘는 특성이 있다. 통상 공격으로 사용해도 좋지





만 공중콤보에서 특히 빛을 발한다. 공중에서 히트시킨 후 이어지는 종베기 공격을 얼마나 길게 홀드 입력하느냐에 따라 데미지가 틀려지기 때문. 상대가 공중 제어를 사용해서 콤보를 맞지 않으려고 하면 가드 불능기를 맞고 100 이상의 데미지를 입게된다.

지라이바(A+B)



철권 3에서도 존재했던 기술로 요시미츠가 칼을 땅에 꽂고 그 위에 올라탄다. 철권 3에서는 가드불능 기술이었지만 소울칼리버에서는 하단 판정의 타격기. 이 상태에서 '지라이바시리(지라이바 중 A+B)'와 '하네지라이(지라이바 중← or ↑ or ↓ or →)', '만지아구라(B+K)'의 3가지 기술을 사용할 수 있다. '지라이바시리'는 하, 하, 하단 판정의 기술로 다운 공격으로 사용하면 좋고, '하네지라이'는 칼에 올라탄 상태로 점프를 하는 기술로 가드불능이다. '만지아구라'의 경우는 '지라이바' 자세에서 곧장 에너지 회복을 하는 '만지아구라'로 전환하는 기술이다.

히쿠우켄(↗A+B)

철권 3에서 보스코노비치 박사를 구한 공중 비행 어빌리티. 일정 거리를 날아간 후 가드불능의 종베기를 하며 낙하한다. '히쿠우슈우켄(↗A+B↓)'으로 낙하 스피드를 조절할 수 있고, '코쿠우슈우켄(↗A+B←)'으로 상대의 배후로 낙하할 수도 있다. 그러나 잘못 사용하면 링 바깥으로 우아하게 날아가는 수가 있으므로 주의하자.

요시미츠 블레이드(A+K)

가드 임팩트의 일종. 기본 가드 임팩트 보다 훨씬 뛰어난 성능을 자랑한다. 단지 이 기술을 사용하는 것만으로 횡베기 계열의 모든 기술을 튕겨낼 수 있다. .

만지아구라(B+K)



▲음?

극악의 에너지 회복기. 철권 2, 3에서도 등장했던 기술로 레버를 중립으로 하면 상당히 빠른 속도로 에너지를 회복한다. 또한 상대가 가까이 오면 '센가쿠쿠우부(만지아구라 중 ← or →)으로 상대의 배후에 나타날 수도 있고 G버튼을 누르는 것으로 정면에 나타날 수도 있다. 원거리에서 대치 상태라면 꼭 에너지 회복을 하자.

우레나이시(↓A+K)



▲옛 기억이 주마등처럼

가드불능의 자살기. '도저히 저런 지저분한 녀석과는 싸울 수 없다'라는 생각이 들거나 소울칼리버라는 게임에 회의가 느껴질 때 사용하자. 약간 실용적인 사용 방법은 '휴가호우(↙K)' 후 공중 콤보로 자살을 시도하는 것.

마도이나시(→→A+K)

요시미츠 자살 시리즈의 최강 버전. 163이라는 무시무시한 데미지를 상대에게 입히고 자신도 130정도의 데미지를 입는다. 마무리 동반 자살로 더블 K.O를 노릴 수 있지만 실패하면 끝장이다. 상대방에게 돌이킬 수 없는 패배감을 안겨주고 싶을 때 사용하자.

추천 연속기

요시미츠의 연속기는 '휴가호우(↙K)'나 '자쿠로(↘B)'를 사용해서 띄운 후 시작된다. 상당히 강력한 연속기가 많고 또한 상대가 소울칼리버에 회의를 느끼게 할 수 있는 도발 콤보도 상당수 있다.

자쿠로(↘B) ⇨ 사사카리(A) ⇨ 하지키렌고쿠(←K(B))

마지막의 '하지키렌고쿠'는 상대방의 움직임을 본 후 3단계 중 적절히 선택해서 사용해야 한다.



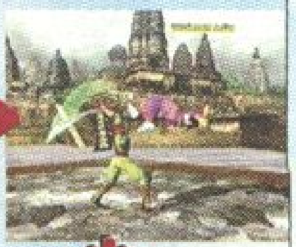






자쿠로(↘B) ⇨ 히사메(B) ⇨ 쿠사나기호우(→→B+K A+B K)











휴가호우(↙K) ⇨ 사사카리(A) ⇨ 사사키리(A) ⇨ 쿠사나기호우(→→B+K A+B K)



로크

로크의 경우 아스타로스와 비교했을 때 평균적으로 기술 발동이 빠른 편이다. 그러나 타 캐릭터들과 비교 했을 경우 기술 발동이 당연히 느리다. 또한 8WAY-RUN의 이동폭도 좁기 때문에 발생이 빠른 기술을 가진 상파나 타키 같은 캐릭터들이 잔기술로 에너지를 깎으면서 방어형 플레이를 펼치면 상대하기가 상당히 까다롭다. 그러나 로크의 장점인 무식함을 십분 활용하여 한 번의 기회에 상대를 끝내는 것이 기본. 상대를 쓰러뜨린 후 기상 심리전을 얼마나 잘 사용하느냐가 로크의 숙련 여부를 결정한다.

기술표 (→ : 짧게 입력, **→** : 길게 입력, aA : 슬라이드, ～ : 딜레이, (A) : 홀드)

기본기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
브리즈 아쿠스	A	상	17	
록 스프릿트	B	중	22	
록 프론트킥	K	상	20	
록 크라우칭 스테브	↓A	하	17	
록 크라우칭 슬래시	↓B	특중	23	
록 크아우칭 킥	↓K	하	14	
록 리버스 스테브	(등을 보이고 있을 때)A	상	22	
록 리버스 슬래시	(등을 보이고 있을 때)B	중	20	
록 리버스 킥	(등을 보이고 있을 때)K	상	31	
록 리버스 크라우칭 스테브	(등을 보이고 있을 때)↓A	하	17	
록 리버스 크라우칭 슬래시	(등을 보이고 있을 때)↓B	중	25	
록 리버스 크라우칭 킥	(등을 보이고 있을 때)↓K	중	16	
록 점프 킥	G↖K or G↑K or G↗K	중	↖22, ↑25, ↗25	
록 점프 스테브	G↖A or G↑A or G↗A	상	↖28, ↑35, ↗38	
록 점프 슬래시	G↖B or G↑B o rG↗B	중	↖32, ↑37, ↗42	
록 점프 로우 스테브	G↖(착지하며)A or G↑(착지하며)A or G↗(착지하며)A	하	↖21, ↑26, ↗28	
록 점프 미들 슬래시	G↖(착지하며)B or G↑(착지하며)B or G↗(착지하며)B	중	↖34, ↑39, ↗43	
록 점프 루우 킥	G↖(착지하며)K or G↑(착지하며)K or G↗(착지하며)K	하	↖17, ↑21, ↗21	

고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
브리즈 아쿠스(홀드)	(A)	상	29	
게일 아쿠스	AA	상상	17, 24	
게일 아쿠스(홀드)	(A)A	상상	29, 24	
게일 아쿠스(홀드)	A(A)	상가드불능	17, 37	
게일 아쿠스(홀드)	(A)(A)	상가드불능	29, 37	
스윙 케논	AB	상중	딜레이 가능	17, 20
스윙 케논(홀드)	(A)B	상중	29, 20	
그립 숏	→A	상	14	
그립 크레이터	→AB	상중	14, 35	
그립 크레이터(홀드)	→A(B)	상가드불능	14, 44	
아쿠스 숏	→→A	중	31	
아쿠스 스윙	→→(A)	중	34	
토네이도 스파이크	→→(A)B	중중	34, 79	
타이푼 아쿠스	↘A	상	35	
타이푼 아쿠스	↘(A)	가드불능	53	
호라이즌 아쿠스	↓A	하	22	
사이크론 아쿠스	↙A	하	41	
사이크론 아쿠스(홀드)	↙(A)	하	53	
리버스브리즈 아쿠스	←A	상	25	
록 토마호크	←←A	중	28	
록 토마호크	←←(A)	중	38	
스파이럴 아쿠스	↓↙←A	중	17	
로테토 스파이럴	↓↙←AAA	중중중	17, 8, 25	
선라이즈 아쿠스	↓AB	하중	22, 25	
리버스 스파이럴 아쿠스	일어서며A	중	27	
스톰 거스트	A+B	중	32	

아쿠스 허리케인	↘A+B	상	35	
아쿠스 허리케인(홀드)	↘(A+B)	가드불능	85	
타이달 웨이브	←A+B	중	21	
호리존탈 스위프 킥	↓A+K	하	26	
록 스프릿트(홀드)	(B)	중	38	
록 그립	B→	중	17	
록 그립(홀드)	(B)→	중	17	
록 스티아	BA	중상	22, 26	
록 스티아(딜레이)	BA	중상	22, 26	
록 스티아(홀드)	(B) A	중상	38, 26	
록 스티아(홀드와 딜레이)	(B) A	중상	38, 26	
리버스 록 스티아	B←A	중상	22, 26	
리버스 록 스티아(딜레이)	B←A	중상	22, 26	
리버스 록 스티아(홀드)	(B)←A	중상	38, 26	
리버스 록 스티아(홀드와 딜레이)	(B)←A	중상	38, 26	
록 크레이터	BB	중중	22, 31	
록 크레이터(홀드)	(B)B	중중	38, 31	
록 크레이터(홀드)	B(B)	중중	22, 53	
록 크레이터(홀드)	(B) (B)	중중	38, 53	
록 런쳐	BB→	중중	22, 26	
록 런쳐(홀드)	(B)B→	중중	38, 26	
록 어설트	B← or ↙ or ↓ or ↘B	중중	22, 25	
록 크랏슈	B← or ↙ or ↓ or ↘BB	중중중	22, 25, 30	
록 크랏슈(딜레이)	B← or ↙ or ↓ or ↘BB	중중중	22, 25, 30	
아쿠스 사이드 캐논	→B	중	14	
그라비티 아쿠스	→→B	상	근거리 히트시 60, 원거리 히트시 40	
아쿠스 볼케노	↘B	중	35	
아쿠스 볼케노(홀드)	↘(B)	가드불능	44	
마운틴 크래시	↓B	중	31	
마운틴크래시(홀드)	↓(B)	가드불능	49	
힐 크래시	↙B	하	31	
베 어팡	←B	중	26	
록 햄머 아쿠스	←←B	중	근거리 히트시 40, 원거리 히트시 42	
록 햄머 아쿠스(홀드)	←←(B)	가드불능	89	
마운틴 데모리시	일어서며B	중	25	
록 프레스	→B+K	상	33	
록 프레스(홀드)	→(B+K)	상	44	
그랜드 브리스크 볼케이노	↓↘→B+K	가드불능	107	
그랜드브리스크 볼케이노(캔슬)	↓↘→B+KG	특		
백사이드 그립	등을 보이고 있을 때B+K	중	31	
록 프론트킥(홀드)	(K)	상	26	
록 니	→K	중	25	
숄더태클	→→K	중	31	
숄더태클(홀드)	→→(K)	중	원거리 31, 근거리 59, 19	
숄더태클	앉아서↘K	31		
록 미들킥	↘K	중	17	
록 미들킥(홀드)	↘(K)	중	32	
킥 볼택스	↘KA	중상	17, 40	
킥 볼택스(홀드)	↘(K) A	중상	32, 40	
미들 볼택스	↘K (A)	중중	17, 29	
미들 볼택스(홀드)	↘(K) (A)	중중	32, 29	
록 베어킥	↓K	하	14	
호리존탈 크리프킥	↙K	하	19	
록 스텝프킥	←←K	중	30	
록 라운드킥	일어서며K	중	21	
라운드 볼택스	일어서며KA	중하21, 46		
날킥	kB	중	42	

이동중 공격

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
아쿠스 숏	↘ or → or ↗방향으로 이동중 A	중		
아쿠스 스윙	↘ or → or ↗방향으로 이동중 (A)	중		
토네이도 스파이크	↘ or → or ↗방향으로 이동중 (A) B	중중		

헌팅 턴	↓ or ↑방향으로 이동중 A	중		
로테이트 헌팅 턴	↓ or ↑방향으로 이동중 A A	중중		
사이크론 아쿠스	↙ or ↖방향으로 이동중 A	하		
사이크론 아쿠스(홀드)	↓ or ↑방향으로 이동중 (A)	하		
록 토마호크	←방향으로 이동중 A	중		
록 포마호크(홀드)	←방향으로 이동중 (A)	중		
리버스 아쿠스 허리케인	↙ or ↓ or ↘방향으로 이동중 A+B	상		
리버스 아쿠스 허리케인(홀드)	↙ or ↓ or ↘방향으로 이동중 (A+B)	가드불능		
아쿠스 허리케인	↖ or ↑ or ↗방향으로 이동중 A+B	상		
아쿠스 허리케인(홀드)	↖ or ↑ or ↗방향으로 이동중 (A+B)	가드불능		
타이달위브	←방향으로 이동중 A+B	중		
그라비티 아쿠스	→방향으로 이동중 B	상		
아쿠스 볼케이노	↘ or ↗방향으로 이동중 B	중		
아쿠스 볼케이노(홀드)	↘ or ↗방향으로 이동중 (B)	불		
헌팅 브레이커 위브	↓ or ↑방향으로 이동중 B	중		
록 햄머 아쿠스	↙ or ← or ↖방향으로 이동중 B	중		
록 햄머 아쿠스(홀드)	↙ or ← or ↖방향으로 이동중 (B)	가드불능		
록 프레스	→방향으로 이동중 B+K	상		
록 프레스(홀드)	→방향으로 이동중 (B+K)	상		
란도 스윕스 킥	→방향으로 이동중 K	하		
숄더 태클	↘ or ↗방향으로 이동중 K	중		
숄더 태클(홀드)	↘ or ↗방향으로 이동중 (K)	중		
헌팅 퀘이크	↓ or ↑방향으로 이동중 K	중		
헌팅 퀘이크(홀드)	↓ or ↑방향으로 이동중 (K)	중		
록 스테브 킥	↙ or ← or ↖방향으로 이동중 K	중		

잡 기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
록 슬램	근접시A+G	잡기	60	
케넌 다이브	근접시B+G	잡기	60	
혼후링	좌측면근접시A+G or B+G	잡기	70	
페이스 크래시스로	우측면근접시A+G or B+G	잡기	70	
아토믹 드롭 멕시멈	배후근접시A+G or B+G	잡기	80	
크랙 드라이버	앉은 상대에게↘A+G or ↘B+G	하단잡기	70	
하이퍼 다이나마이트 슬램	다운된 상대의 발쪽에서 ↓A+G or ↓B+G	다운잡기	101	
캐논 크러치	근접시A+G or B+G, A or B	상 잡기	60	
스템프 크러치	앉은상대에게 A+G or B+G ↓A or ↓B	상 하단잡기	70	
하이퍼 슬램볼텍스	↓↙←B+G ↓A+B or ↑A+B	잡기	37	
브리즈 크러치(빠르게)	A ↓↙←B+G	특수기 잡기	44	
브리즈 크러치(느리게)	A ↓↙←B+G	상 특수기 잡기	17, 44	
스파이럴 크러치(빠르게)	↓↙←A ↓↙←B+G	특수기 잡기	44	
스파이럴 크러치(느리게)	↓↙←A ↓↙←B+G	중 특수기 잡기	17, 44	

캐릭터별 연휴

기술명	커맨드	
록의 연휴	←←(A) ↗K KA ←B a+b↓B kB ←←(B)	특수기

기술설명

록니(→K)

무릎으로 상대를 가격하는 기술로 카운터 히트시 다운 잡기가 무조건 들어간다. 마치 아스타로스의 비사리온(→➡B)과 같은 용도. 그러나 가드 당하면 발생이 빠른 타격기에 노출되니 주의하자.



▲히트시



▲다운 잡기 확정

숄더태클(→➡K)

강력한 전진형 돌진계 기술로 근거리, 원거리, 카운터 여부에 따라 다



▲근거리 히트시


▲하늘 높이

른 효과를 보여준다. 원거리에서 히트하면 상대는 다운되지 않지만 견제용으로 손색이 없고 상대의 8WAY-RUN을 어느정도 따라가주는 효과도 있다. 홀드로 타이밍의 완급을 조절해서 상대의 가드 임팩트를 견제하자. 홀드 후 근거리 히트하면 상대는 하늘 높이 뜨게 되고 뒤 돌면서 콤보를 넣은 후 기상 후의 심리전을 걸 수 있다.

킥 볼텍스(↘KA)

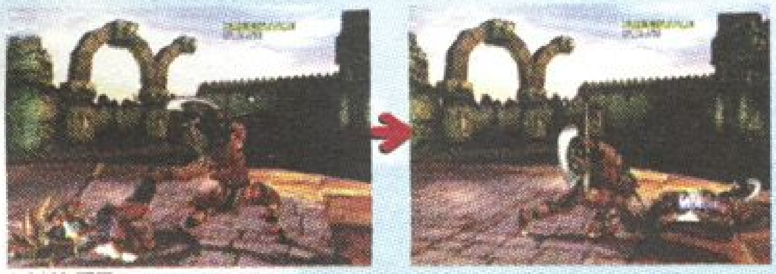

▲피해도


▶소용 없다!

중단차기 후 횡베기를 하는 기술로 상대가 8WAY-RUN을 시도하면 2격째에 당하게 된다. 또 이 기술의 진가는 상대가 2격 째를 가드 했을 경우인데, 이 때 상대는 약간의 축이동을 하게 되고 공격의 우선권이 로크에게 있다는 사실을 명심하자.

하이퍼 다이나마이트 슬램 (↓A+B or ↓B+G)

로크의 다운 잡기. 데미지가 상당하고 기술 성공 시 다운 심리전에서 우위에 설 수 있다. 상대의 측면에 위치하기 때문에 상대의 기상 공격을 무시하고 공격을 시도할 수 있다는 장점도 있다. 이 기술을 사용하지 못한다면 로크를 사용하지 못하는자. A+B는 A로 B+G는 B로 회피가 가능하니 조합해서 사용하자.


▲북어 패듯

하이퍼 슬램볼텍스 (↓↙←B+G ↓A+B or ↑A+B)


▼링 끝이 오른쪽 일 때

◀링 끝이 왼쪽 일 때

상대를 하늘 높이 던져버리는 기술로 후속 커맨드를 입력하지 않는다면 아스타로스의 멜파디아와 같은 기술이다. 하이퍼 슬램만의 데미지가 후속타를 입력 했을 비해 오히려 높지만 후속 공격은 상대를 쉽게 링아웃 시킬 수 있다는 장점이 있다.

크랙 드라이버(↘A+G or ↘B+G)


◀이러다

▼잡힌다

로크의 하단 잡기로 아스타로스의 그것보다 성능이 더 좋은 듯. 데미지도 상당하지만 일단 가장 큰 장점은 바로 잡기의 지속 시간이다. 상대가 서 있는 상태에서 잡기를 발동한 후 상대가 우물쭈물 앉더라도 잡을 정도. 또 버추어 파이터의 하단 잡기처럼 상대의 공격에 맞춰서 타점 잡기가 가능하다.

추천 연속기

로크의 연속기는 아스타로스의 연속기와 상당히 다르다. 공중 잡기에 많은 의존도를 보이는 아스타로스와 달리 타격기로 공중 콤보를 넣는 것이 차이점. 또한 콤보 수는 적어도 상대를 단숨에 끝낼 수 있는 절명 연속기도 상당 수 존재.

하이퍼 슬램(↓↙←B+G) ⇨ 횡이동 후 하이퍼 다이나마이트 슬램(다운된 상대의 발쪽에서 ↓A+G or ↓B+G)



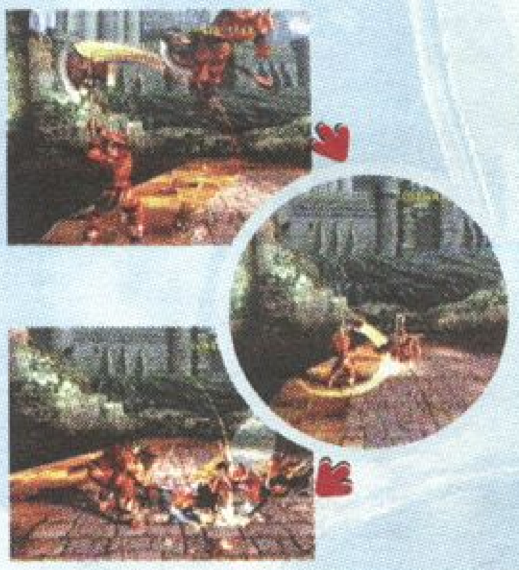
상대가 낙법을 시도하면 상단 잡기를 해주자. 단순해 보이지만 데미지는 무식하다.

숄더 태클(홀드)(→→(K)) ⇨ 헌팅 브레이커 위브(↓or↑방향으로 이동중)



역시 단순하지만 무식한 연속기. 헌팅 브레이커 위브는 ↓↓B or ↑↑B로 입력해주어야 한다.

그랜드 브리스크 볼케이노(↓↘→B+K) ⇨ 토네이도 스파이크(→→(A)B)



역시 단순하지만 이 이상 무식할 수 없다. 데미지가 198인데 안 무식하다고?



리자드 맨

소피티아와 모습이(?) 상당히 흡사한 리자드 맨. 소피티아의 유저라면 부담 없이 즐길 수 있다. 하지만 소피티아와는 달리 공중 콤보에 더욱 강한 면을 보이고, 여러 가지 트릭이 있는 기술이 있다. 게다가 머리를(?) 사용하는 그의 공격의 파워는 소피티아의 것보다 강하다. 소피티아와는 다른 대전법을 연구하자.

고 유 기 (→ : 짧게 입력, ➡ : 길게 입력, αA : 슬라이드, ~ : 딜레이, (A) : 홀드)

기술명	커맨드	공격판정	데미지	비고
사이드 엣지	A	상	12	
리프레인 엣지	AA	상상	12, 15	
엣지 로우 킥	AK	상하	12, 18	
아이기 스텝	→A	상	10	
메제식 그립 블로우	→AB	상중	10, 31	
그릿트 드라후트	→→A	중	34	
그릿트 드라후트	↘A	중	26	
로아 사이드 엣지	↓A	특중	12	
베스카랜트	↙A	하	23	
롤느식 그릿트 브리즈	↙AA	하중	23, 36	
롤느식 웨저 엣지	←A	상	23	
롤느식 웨저 리플레인	←AA	상하	23, 21	
롤느식 갸쟈링 리플레인	←AAA	상하중	23, 21, 36	
롤느식 갸쟈링 브레이드	←AB	상중	23, 42	
롤느복합식 웨저 워닝	←AAB	상하중	23, 21, 20	
롤느복합식 웨저 아람	←AA(B)	상하 가드불능	23, 32, 52	
트랩 미라쥬	←←A	중중	28	
크라임 사이드 엣지	(일어서며) A	중	24	
롤느식 더블 라이징 비트	↘A+B	중중	14, 39	
메제식 데저트 워닝	↖ or ↑ or ↗A+B	중	20	
메제식 데저트 아람	↖ or ↑ or ↗(A+B)	가드불능	52	
롤느식 크라임 템페스트	(일어서며) A+B	중	30	
메제식 트위스터 하이 킥	A+K	상	36	
메제식 그릿트 트위스터 킥	A+K K	중	34	
렌드 블레이드	B	중	15	
렌드 스트라이크	BB	중중	15, 23	
브레이드 라운드 킥	BK	중상	15, 15	
스포트 스트라이크	→B	중	33	
롤느식 듀라이저	→→B	중	34	
라이징 그릿드	↘B	중	24	
메제식 아이기스 피스트	↓B	특중	20	
메제식 아이기스 블라스트	↓BB	특중 중	20, 47	
베스 렌드 브레이드	↙B	중	17	
메제식 라이트닝 헤드 멧셔	중←←B	중	24	
메제식 아이기스 피스트	(앉아서)↘B	특중	17	
메제식 아이기스 블라스트	(앉아서)↘BB	특중 중	17, 47	
테일 웨폰 게이져	(일어서며)B	중	17	
카미라식 에어 아이기스 크락	B+K	중	36	
카미라복합식 에어 아이기스 브라스트	B+K B	중중	36, 47	
메제식 아이기스 태클	→→B+K	중	21	
메제식 아이기스 차지	→→B+K A	중상	21, 17	
메제식 아이기스 미니스터	→→B+K AB	중상중	21, 17, 19	
메제식 샌드 리벤져	↙B+K	가드불능	43	
퀵 샌드 리벤져	←B+K	중	35, G누르면 25	G로 눕는다
롤느식 그릿드 어벤져	←←B+K	54		
웨폰 게이져	(일어서며)B+K	중	23	
롤느식 네저시커	bABBB	하하하하	14, 6, 6, 6	
롤느복합식 네저블라스터	baBBBB	하하하하중	14, 6, 6, 6, 47	
롤느복합식 스포트 네저플라스터	ba→B	하중	14, 47	

그루무 하이킥	K	상	15	
더블 그루무 하이킥	KK	상중	15, 20	
그루무 프론트 킥	→→K	중	42, (60)	
그루무 미들 킥	↘K	중	20	
론퍼 베이스 킥	↓K	하	11	
메제식 싱커 스핀 킥	↙K	하	28	
샌드 스플레쉬 킥	←←K	중	25	
카미라식 그릿트 킥	↖ or ↑ or ↗K	중중	16, 23	
카미라식 그릿드 스크류	↖ or ↑ or ↗KA	중중하	16, 23, 19	
카미라식 그릿드 후로트	↖ or ↑ or ↗KAB	중중하중	16, 23, 19, 32	
카미라식 그릿드 카스케이트	↖ or ↑ or ↗KB	중중중	16, 23, 42	
카미라식 그릿드 섬머	↖ or ↑ or ↗KK	중중중	16, 23, 30	
샌드 론퍼	(일어서며)K	중중	15, 15	
카미라식 론퍼 그릿드 킥	(일어서며)KK	중중중중	15, 15, 17, 17	
카미라복합식 론퍼 스크류	(일어서며)KKA	중중중중하	15, 15, 17, 17, 20	
카미라복합식 론퍼 프론트	(일어서며)KKAB	중중중중하중	15, 15, 17, 17, 20, 32	
카미라복합식 론퍼 카스케이트	(일어서며)KKB	중중중중중	15, 15, 17, 17, 42	
카미라복합식 론퍼 섬머	(일어서며)KKK	중중중중중	15, 15, 17, 17, 26	
메제식 데드 맷슈	→→kB	중	29	
더킹	↓↘→	특수이동		
카미라식 그릿드 브리즈	더킹 중 A	중		
카미라식 그릿드 템페스트	더킹 중 AA	중하		
메제식 그릿드 블라스트	더킹 중 B	중		
샌드 론퍼	더킹 중 K	중중		
카미라식 론퍼 그릿트 킥	더킹 중 KK	중중중중		
카미라복합식 론퍼 스크류	더킹 중 KKA	중중중중하		
카미라복합식 론퍼 프로토	더킹 중 KKAB	중중중중하중		
카미라복합식 론퍼 커즈 게이트	더킹 중	KKB	중중중중중	
카미라복합식 론퍼 섬머	더킹 중	KKK	중중중중중	
더킹 횡이동	↓↘→n↑or↓	특수이동		
카미라식 그릿드 브리즈	더킹 횡이동 중 A	중		
카미라식 그릿드 템페스트	더킹 횡이동 중 AA	중하		
메제식 아이기스 태클	더킹 횡이동 중 B	중		
메제식 아이기스 차지	더킹 횡이동 중 BA	중상		
메제식 아이기스 미니스터	더킹 횡이동 중 BAB	중상중		
샌드 아치 킥	더킹 횡이동 중 K	중		
더블 더킹	↓↘→↓↘→	특수이동		더킹과 동일하게 기술 파생

이동중 공격

기술명	커맨드	공격판정	데미지	비고
그릿드 드라프트	(→방향 이동중)A	중	34	
그릿드 플레이어	(↖ or ↗방향 이동중)A	중	34	
라이트 아이키스 스윙	(↓방향 이동중)A	상	29	
메제식 더블 아이기스 스윙	(↓방향 이동중)AA	상상	29, 20	
레프트 아이기스 스윙	(↑방향 이동중)A	상	23	
메제식 더블 아이기스 스윙	(↑방향 이동중)AA	상상	23, 32	
테일베이스카렌트	(↙ or ↖방향 이동중)A	하	23	
카미라식 사릿트카렌트	(↙ or ↖방향 이동중)AA	하중	23, 42	
카미라식 탈비카렌트	(↙ or ↖방향 이동중)A(A)	하 가드불능	23, 61	
트랩 미라쥬	(←방향 이동중)A	중중	28	
롤느식 더블 라이징 비트	(전방향 이동중)A+B	중중	14, 37	
메제식 트위스터 하이 킥	(전방향 이동중)A+K	상	36	
메제식 그릿트 트위스터 킥	(전방향 이동중)A+K K	중	36, 15	
롤느식 듄라이저	(→방향 이동중)B	중	34	
메제식 캐논 아이기스	(↖ or ↗방향 이동중)B	중	28	
메제식 아이기스 졸트	(↓ or ↑방향 이동중)B	중	38	
웨폰 게이저	(↙ or ← or ↖방향 이동중)B	중	24	
메제식 아이기스 태클	(→방향 이동중)B+K	중	21	
메제식 아이기스 차지	(→방향 이동중)B+K A	중상	21, 17	
메제식 아이기스 미니스터	(→방향 이동중)B+K AB	중상중	21, 17, 19	
롤느식 그릿드 어벤저	(→방향 이외 이동중)B+K	중	54	
샌드 슬랫드	(→방향 이동중)K	하	26	
란팅 킥	(↖ or ↗방향 이동중)K	중	21	

그루무 마들 킥	(↓ or ↑방향 이동중)K	중	20	
샌드 스플레쉬 킥	(↙ or ← or ↖방향 이동중)K	중	25	
메제식 데드 맷슈	(→방향 이외 이동중)kB	중	29	

잡기

기술명	커맨드	판정	공격력	비고
메제식 더스틱 러쉬 리프트	(근접시)A+G	잡기	55	
메제식 산타나 스톰	(근접시)B+G	잡기	55	
메제식 스케일 프래쉬	(좌측면 근접시)A+G or B+G	잡기	65	
메제식 선더 코핀	(우측면 근접시)A+G or B+G	잡기	65	
메제식 슬로우 벤바리	(배후 근접시)A+G or B+G	잡기	70	
메제식 리프테일 럼블	↓↙←B+K	잡기	73	

캐릭터별 연휴

기술명	커맨드	
리저드 맨의 연휴	→→B+KA ←B ←←kB ↙K ←←B+K ←B+KG	특수기

기술설명

톨느식 케서린 브레인(←AAA)

상하중의 판정을 가진 기술들로 이루어져 있고 횡이동 하는 상대를 노리기에 좋다. 런 카운터를 노려서 띄우도록 하자.

톨느식 듄라이저(→→B)

소피티아의 기술과 같은 기술로 용도는 띄우기. 리저드 맨은 소피티아와 다른 기술도 가지고 있으므로 이 기술 이후의 공중콤보도 다른 진행을 하게된다. 밑에서부터 끌어 올려 치므로 콤보의 마무리로도 좋다.



▲범용 결전 기술

메제식 아이기스 블래스트(↓BB)

방패로 아래(특수중단)을 치고 머리로 받는 기술. 발생시간이나 딜레이 모두 적으므로 접근전에서 훌륭하게 역할을 한다.

톨느복합식 스포트네저 브라이트(bA→B)

쾌감기인 톨느식 네저시커(bABBB)를 사용하려다 머리로 중단을 공격하는 기술. 리저드 맨은 소피티아와 달리 머리를(?)사용해서 싸우므로 다른 방향으로 다양하게 싸울 수 있다. 멀리서 접근하는 상대나, 하단을 가드하는 상대에게 미끼를 던지는 마음으로 써주자.



▲상대는 물가의 고기



▲꾀이면 낚아주자

그루무 프론트 킥(→→K)

소피티아의 화랑류 기술인 훌리 리프트 킥 대신 생긴 기술이다. 공중 콤보에 사용하기 좋지 않아서 아쉽지만 홀드 후 사용하면 상대를 발바닥으로 멀리 밀어줄 수 있다. 링 끝에서 링아웃 시키기 좋다. 메제식 데드 멧슈(→→bK)와 섞어 써서 타이밍을 흐트릴 수도 있다.



▲이것이 사나이의 켄가다. 알것나아아?

킥 샌드 리벤져(←←B+K)

상대와의 거리를 단번에 좁힐 수 있는 기술. G를 누르면 사용후 누워버리므로 실패시 데미지를 줄일 수 있다.

메제식 리프테일 럼블(↓↙←B+K)

데미지가 77로 높고 사용 후 우위에 있는 상황에 놓이게 되므로 적극 사용할 것을 권한다. 일어나는 상대의 행동을 보고 추가타를 넣기가 쉽다.



▲행복잡기의 변형?

추천 연속기

톨느식 듄라이저(→→B)⇨ 샌드 스플레쉬 킥⇨(←←K)⇨ 톨느식 듄라이저(→→B)

편하게 콤보를 넣고싶은 당신을 위해.



◀인생을

▶편히 살아보자

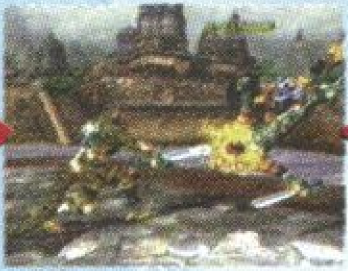
◀즐기며

톨느식 듄라이저(→→B) 웨폰게이저(←←B) 아이기스테브(→A) 랜드스트라이크(BB)

안정적인 당신을 위해, 마지막의 랜드스트라이크 대신에 톨느식 듄라이저(→→B)등 원하는 메뉴를 넣어도 좋다. 아이기스테브 대신 메제식 그릿드 블라스터(↓↘→B)를 넣으면 데미지 업!


▲투자의


▲기본은


▲안전


▲안전이야

톨느식 듄라이저(→→B) ⇨ 샌드 스플레쉬 킥(←←K) ⇨ 란팅 킥(↘or↗이동중K)⇨ 메제식 그릿드 블라스터(↓↘→B)

소피티아가 그리운 당신에게 권합니다. 그러나 데미지도 최강. 이동거리도 최강. 란팅 킥의 이동 위치에 따라 방향 조정까지 되니, 훌륭하다.






▲위 아래 선택 후 올려치자


▲몸으로 때운다



성미나

가출소녀 성미나. 그녀는 어느새 키릭의 복사판이 되어있었다. 하지만 봉과는 다른 무기의 사용법으로 베기가 추가된 캐릭터. 키릭의 기본 전법에서 크게 다를 바 없는 모습을 보여서 아쉽다. 하지만 일부 기술의 공격력이 키릭보다 강해서, 이용자의 노력에 따라 충분히 강해질 수도 있는법. 그녀를 버리지 말자.

기술표 (→ : 짧게 입력, ➡ : 길게 입력, aA : 슬라이드, ～ : 딜레이, (A) : 홀드)

고 유 기

기술명	커맨드	판정	데미지	비고
무도격	A	상	17	
연무격	AA	상상	17, 20	
연무양풍검	AAB	상상중	27, 20, 30	
연무유풍	AA↓or↑	상상 특수이동		
속병격	→A	상	14	
병격축	→AK	상상	14, 18	
계사진격	→→A	상상	원거리23, 근거리 24, 23	
계사참격	↘A	중	37	
질병격	↘AA	중	37, 14	
원소격	↓A	하	23	
공식휘선의	⬇aA+B or (앉아서) A+B	중중중	18, 18, 18	
공식습선의	⬇A A+B	하중중중	12, 18, 18, 18	
소격	↙A	하	18	
영답인	←A	하	14	
포불인	←←A	중	23	
잠아포불검	←←AA	중하	23, 23	
아류격	(일어서며) A	중	25	
신도격	aA	상상	17, 9	
신도염침자	aAB	상상중	17, 9, 37	
선진분쇄의	A+B	중중중	15, 18, 18	
선진류계사	A+BA	중중상	15, 18, 18	
선진참습격	A+BAB	중중상중	15, 18, 18, 29	
중선진	A+B A+B	중중중중중중중	15, 18, 18, 10, 11, 11, 11	
연신열조침	→A+B	중중중중중	18, 18, 9, 9, 14	

공식개보의	↘A+B	타격잡기(하)	근거리44, 원거리 9	
연신지조첨	↓A+B	하하하하	9, 9, 18, 18	
공식봉보의	↙A+B	타격잡기(하)	근거리49, 원거리 9	
선진파쇄의	←A+B	중중중중	17, 17, 17, 17	
선진열항격	←A+BB	중중중	17, 17, 34	B를 일찍
선진열항격	←A+BB	중중중중중	17, 17, 17, 17, 34	B를 늦게
선진열첨극	←A+BBB	중중중중	17, 17, 34, 20	B를 일찍
선진열첨극	←A+BBB	중중중중중중	17, 17, 17, 17, 34, 20	B를 늦게
성식앙신아체의	↗A+B	가드불능	113	G로 캔슬
선풍광익의	↑A+B	중	37	
원무도축	A+K	중	33	
주연인	→A+K	상상상상상상	18, 14, 7, 7, 7	
지토첨	↘A+K	하	23	
진소격	↓A+K	하	26	
패진소격	↙A+K	하하	19, 18	
단락격	B	중	20	
단습인	BB	중중	20, 32	
소격	→B	중	20	
잠아격	→B↓	하	30	
잠아연첨격	→BA	중하	20, 23	
연첨격	→BB	중중	20, 37	
감형격	→→B	중	20	
앙격	↘B	중	33	
비천인	↙ or ↓B	중	24	
전단격	←B	중	35	
지토자	←←B	하	근거리18, 원거리23	
유병격	↑nB	상	18	
활첨격	(앉아서)↙B	하	15	
상격	(일어서며)B	중	30	
예보첨격	bK	상중	18, 18	
공아	(B)상태에서↘K	하	28	
공식조익참	B+K	중	47	G로 캔슬 가능
계월축	→B+K	중중	16, 28	
암쇄축	↓B+K	하	14	
충선진	↙B+K	중중중	15, 9, 4	G로 캔슬 가능
굴병첨격	←B+K	하	42	
천무도륜의	↗B+K	중중	37, 28	
척경축	K	상	14	
계시축	→K	중	24	
열축첨	→kB	중상	23,23	
회천축	→→K	중	21	
회천도축	→→KK	중중	18	
회천도격축	→→KKK	중중상	46	
복돌축	↘K	중	22	
지토축	↓K	하	9	
활면축	↙K	하	23	
활면승축	↙KK	하중	23, 28	
진장축	←K	중	15	가드 임팩트 특성이 있다
진장병격	←KB	중15, 40중		가드 임팩트 특성이 있다
역풍축	←←K	중	28	
악쇄축	(일어서며)K	중	28	
앙각첨	kB	상하	14, 14	
도퇴인	G+K	6	히트시 뒤로감	

이동중 공격

기술명	커맨드	판정	데미지	비고
역사진격	(←방향 이동중)A	상상	23, 23	
배전유원인	(↘방향 이동중)A	상	24	
유연인	(↘방향 이동중)AA	상상	24, 33	
배전유여인	(↗방향 이동중)A	중	24	
유중인	(↗방향 이동중)AA	중중	24, 33	
유선인	(↓ or ↑방향 이동중)A	중	23	
잠아연좌인	(↓ or ↑방향 이동중)AA	중하	23, 28	

공식흑익첨	(↓ or ↑방향 이동중)AB	중중	23, 28	G로 캔슬 가능
찰소격	(↙ or ↖방향 이동중)A	하	23	
포불격	(←방향 이동중)A	중	23	
잠아포불격	(←방향 이동중)AA	중하	23, 23	
감형격	(↘ or → or ↗방향 이동중)	B중	20	
갱격	(↓ or ↑방향 이동중)B	중	34	
전단격	(↙ or ↖방향 이동중)B	중	35	
지토극	(←방향 이동중)B	하	근거리18, 원거리23	
계월축	(↘ or → or ↗방향 이동중)B+K	중중	14, 28	
공식조익참	(↙ or ↓ or ↖ or ↑방향 이동중)B+K	47	G로 캔슬 가능	
굴병첨격	(←방향 이동중)B+K	하	42	
잠신축	(←방향 이동중)K	하	28	
부역축	(↘ or ↗방향 이동중)K	중중	23, 23	
난엽축	(↘ or ↗방향 이동중)KK	중중중	23, 23, 28	
유소축	(↓ or ↑방향 이동중)K	하	20	
공식비령인	(↓ or ↑방향 이동중)kA	하상	20, 30	
역풍축	(↙ or ← or ↖방향 이동중)K	중	28	

잡 기

기술명	커맨드	판정	공격력	비고
도전퇴	(근접시)A+G	잡기	55	
병수찰락	(근접시)B+G	잡기	55	
병수승돌	(좌측면 근접시)A+G or B+G	잡기	65	
퇴수권락	(우측면 근접시)A+G or B+G	잡기	60	
탈견도	(배후 근접시)A+G or B+G	잡기	70	
공식개보의	↘A+B	타격잡기(하)	44	
공식봉보의	↗A+B	타격잡기(하)	49	

캐릭터별 연휴

기술명	커맨드	
성미나의 연휴	BB ↓↓B ↓↓ABG A+K ↗AAA ↑A+B	특수기

기술설명

계사진격(→→A)

상단 2연격으로 발생속도가 빠르고 맞았을 때 상대를 측면으로 날려버리므로, 링 끝의 접전에 적당한 결정기이다. 공중콤보시에도 안정적인 히트를 보여준다.


▲링아웃은 인생이다. 알겠나아아?

선진참습격(A+BAB)

중단공격으로만 이루어져있고 모션이 크다. 상대와의 거리를 벌리고 싶을 때 사용하면 적합하다. 너무 상대와 붙었다고 생각되면, 이 기술을 사용해서 다시 원거리에서 공격의 기회를 잡자.


▲싫어. 오지마. 저리가

원무도축(A+K)

하단을 회피하며 상대를 측면으로 차버린다. 이 기술 역시 링 끝의 접전에서 일발 역전이 가능한 기술. 상대의 하단을 피하며 날려주자.


▲링아웃은 인생이다. 아직도 모르겠나

주연인(→A+K)

리치가 긴 다단히트 상단 쾌감기. 히트수가 올라갈수록 쾌감도가 올라간다는 2D게임의 법칙에서 유래된 기술일 듯. 첫방이 히트시 가볍게 크런히트가 가능하다. 쓰러지는 상대를 그냥두지말고 움직임을 살피며 다음 공격을 준비하자.

소격(→B), 잠아격(→B↓)

긴 리치의 찌르기. 소격의 기술 발생 도중에 하단 기술인 잠아격으로 변경이 가능


▲중단이다


▲하단이니라

하다. 원거리 견제에 사용하자.

잡아연참격(→BA), 연참격(→BB)

소격 후에 파생되는 두 기술로, 중단과 하단의 판정을 가지므로 적절히 분배해서 사용하자.

추천 연속기

양격(↘B)⇨계사진격⇨(→→A)⇨감형격(→→B)

이렇다할 공중 콤보는 없다. 다만 커맨드는 키럭과 같지만 양격이 1격의 기술로 바뀌면서 데미지가 2배가 되어 키럭보다는 큰 데미지를 줄 수 있다.



세르반테스

복귀한 선장 세르반테스. 많은 가드 불능기와 높은 공격력을 가지고 있어 두려운 캐릭터이다. 이도류를 이용한 트릭도 많고, 상대에게 위압감을 주는 기술 역시 많아 강하다. 지오 더 레이(↓↙←B)이 후 이어지는 공중 콤보는 상당히 훌륭하다. 수많은 기술을 익혀 선장을 최강으로 만들자.

기술표 (→ : 짧게 입력, ➡ : 길게 입력, aA : 슬라이드, ~ : 딜레이, (A) : 홀드)

고유기

기술명	커맨드	판정	공격력	비고
소울 와이프	A	상	14	
소울 스윙	AA	상상	14, 15	
크래시 킬	A→	상	18	
마시레스 웨이브	A← or agA	상	58	
마시세스 스테브	A←B	or agAB중	10	
마시레스 나들	A←BBor agABB	중중	10, 30	
젠틀 웨이브	→A	상	15	
라깅 웨이브	→→A	상	45	
시저스 웨이브	↘A	중중	10, 10	
레이저 웨이브	↓A	하	15	
드렛드 웨이브	↙A	하	40	
드렛드 리프터	↙AB	중	40	
브리지트 웨이브	←A	중	14	
브리지트 슬라이스	←aA	중상	16, 26	
토네이도 스라이스	←←A	상중	16, 24	
흘세일 호이스트	(일어서며) A	중	35	
흘세일 안카링	(일어서며) AB	중중	35, 40	
흘세일 하이타이드	(일어서며) A (B)	중중	35, 60	
파이레츠 크로스	aB	상중	14, 21	
시저스 리프터	↘aB	하 특중	15, 20	
드렛드 프래시	↙aB	중	35	
크라켄 프래시	A+B	중중	20, 30	
이레이저 웨이브	A+B A	중중하	20, 30, 40	
아말다 이레이저	A+B B	중중중중	20, 30, 15, 30	
리드 오브 엘모라이트	→A+B	중	20	
한 오브 엘모라이트	→A+BB	중중	20, 31	
슬런트 크로스	↘A+B	중	20	
킬러 액스	↓A+B	중	40	
이터널 카스	↙A+B	가드불능	80	G로 캔슬 가능
가랏드 호이스트	←A+B	중	21	
크로스 본 디바이더	←←A+B	60		
크로스 본 디바이더	←←(A+B)	가드불능	85	
아이스 버그서큐러	↖ or ↑A+B	중	50	
킬러 액스크로러	↗A+B	중	45	
플라잉 더치맨	(앉아서A+B)	중중중중중중	6, 6, 6, 6, 6, 24	
드렛드 프래시아후트	중(뒤돌아서) A+B	중	30	
말탄즈 스킴	A+K	특수기		가드 임팩트의 특성이 있음
안카월블	↙A+K or 앉아서A+K	하	30	

브레이드 스톰	B	중	21	
헤일 스톰	BB	중중	21, 19	
와일드 스톰	BBB	중중중	21, 19, 30	
브랏드 스톰	BB↓A	중중하	21, 19, 30	
스톰 플레어	BB←B	중중중	21, 19, 60	
스톰 제네레이트	B↓	타격잡기(중)	51	카운터시 타격잡기
세일 스테브	→B	중	20	
세일 노틸러스	→BB	중중	20, 25	
바일랑스	→→B	타격잡기(중)	30	
캐논 볼 리프터	↘B	중	35	
캐논 브레어	↘BB	중중	35, 47	2격은 어택카운터시
스파이크 앵커	↓B	중	30	
슬레이 스톰	↙B	중	18	
브렛드 힐트	←B	중	15	
보우 브레이커	←←B	중		35
데비스 티터	(일어서며)B	중	28	
서프라이즈 베이브	bA	상	18	
헤일 스톰	bgB	중	19	
와일드 스톰	bgBB	중중	19, 30	
브렛드 스톰	bgB↓A	중하	19, 30	
스톰 프레어	bgB←B	중중	19, 60	
말탄즈 택티스	B+K	특수기		임팩트 특성이 있음
항 크로스	→B+K	중중	15, 20	
그랜드 안커링	↓B+K	중	40	
하이타이 안커링	↓(B+K)	중	60	
나이트 레이드	↙B+K	중	55	
사인레스 레이드	↙(B+K)	중	55	공격 지속시간이 길어짐
사도우 프레아	←B+K	중	60	G로 캔슬 가능
앙커 킥	K	상	15	
앙커 가스티 킥	K→	상	20	
앙커 니 킥	→K	중	15	
헤드 스크래치 킥	→→K	중	28	
앙커 미들 킥	↘K	중	18	
앙커 보우 킥	↓K	중	16	
앙커 말룬드 킥	↙K	중	18	
앙커 스핀 킥	←K	중	20	
앙커 스티프 킥	←KK	상중	20, 28	
싱 오브 가레온	←←K	중	44	
앙커 리바이브 킥	(일어서며)K	중	25	
헤드 스나으프 킥	kB or →kB or →→kB	상	50	
앙커 보우 힐	↓kB	중	35	

이동 중 공격

기술명	커맨드	판정	공격력	비고
러깅 웨티브	(→방향 이동 중)A	상	45	
어니스트 웨이브	(↘ or ↗방향 이동 중)A	상	38	
지브링 웨이브	(↓ or ↑방향 이동 중)A	하	15	
지브링 롤페이드	(↓ or ↑방향 이동 중)AA	하하	15, 30	
지브링 프래시	(↓ or ↑방향 이동 중)	AB하중	15, 20	
토네이도 슬라이스	(↙ or ← or ↖방향 이동 중)A	상중	16, 24	
윈드 밀 서큐러	(↓ or ↑ or →방향 이동 중)A+B	중상	20, 30	
킬러 액스 크로러	(↘ or ↗방향 이동 중)A+B	중	45	
더 로드	(↙ or ↖방향 이동 중)A+B	특수기		
크로스 보우 디바이더	(←방향 이동 중)A+B	중	60	
크로스 보우 스프리터	(←방향 이동 중)(A+B)	가드불능	85	
바일 링그스	(→방향 이동 중)B	타격잡기(중)	30	
캐논 볼 리프터	(↘ or ↗방향 이동 중)B	중	43	
캐논 프레어	(↘ or ↗방향 이동 중)BB	중중	43, 60	2격은 어택카운터때 발동
포트 사이드 니들	(↑방향 이동 중)B	중중중	10, 10, 10	
스타 포트 니들	(↓방향 이동 중)B	중중중	10, 10, 10	
라이옷 스톰	(↙ or ↖방향 이동 중)B	중	60	
보우 브레이커	(←방향 이동 중)B	중	35	
웨이브 브랏터	(→방향 이동 중)K	하	30	

헤드 스크래치 킥	(↘ or ↗방향 이동 중)K	중	28	
앙커 스타 포트 킥	(↓방향 이동 중)K	중	15	
앙커 포트 사이드 킥	(↑방향 이동 중)K	중	15	
앙커스 윌 킥	(↙ or ↖방향 이동 중)K	하	32	
싱 오브 카레온	(←방향 이동 중)K	중	44	
말탄즈 스윕	(전방향 이동 중)A+K			가드 임팩트의 특성이 있다
말탄즈 택틱스	(전방향 이동 중)B+K			가드 임팩트의 특성이 있다
더 슬라이드	↓↙⟷ or (↙ or ↖방향 이동 중)A+B→	특수기		
페이지 시레	↓↙←Aor (↙ or ↖방향 이동 중)A+BA	가드불능	70	G로 캔슬 가능
마그 프레라티	↓↙←↓AA or (↙ or ↖방향 이동 중)A+B↓AA	하하	12, 15	
지오 더 레이	↓↙←B or (↙ or ↖방향 이동 중)A+BB	중	52	
페이지 브란쉐	↓↙←K or (↙ or ↖방향 이동 중)A+BK	하	18	

잡 기

기술명	커맨드	판정	공격력	비고
프레라티 크레디트	(근접시)A+G	잡기	60	
캐논 볼 스프릿트	(근접시)B+G	잡기	50	
피규어 헤드 브레이크	(좌측면 근접시)A+G or B+G	잡기	50	
죠리로저 호이스트	(우측면 근접시)A+G or B+G	잡기	40	
브랏슈 브랏드	(배후 근접시)A+G or B+G	잡기	55	
스톰 제네레이터	B↓	타격잡기(중)	52	
바일 랑스	→→B	타격잡기(중)	30	

캐릭터별 연휴

기술명	커맨드
세르반테스의 연휴	↓kB A+K ↓⬇A+B A+BB ↓A+B A(B) ↑A+B

기술 설명

크래쉬 킬(A→)

히트시 상대를 뒤돌게 만드는 상단기. 카운터 히트시 잡기가 들어가고, 노멀 히트시에도 우위를 점할 수 있다.



▲상대는 돌고있다

풀세일 하이타이드(일어서며A(B))

첫방 풀세일 호이스트가 히트해도 이어지지 않는 기술이지만, 풀세일 안커링(일어서며AB)와 섞어서 쓰면 쉽게 반격을 할 수 없다. 그리고 2격이 빗나가면, 지진효과가 있어서 상대는 경직상태에 빠진다. 이 [redacted]당히 잡거나 타격기로 혼내주자.



▲상대는 떨고있다

이레이저 웨이브(A+BA), 아말다 이레이져(A+BB)

같은 가레온 이레이저(A+B)에서 파생되는 기술로 중단후에 하단과 중단으로 나뉘는 기술이다. 공중콤보의 중간에 넣기도 좋다. 단 상대의 중하단 가드 임팩트에 무방비 이므로 주의.

플라잉 더치맨(앉아서A+B)

7히트의 통쾌한 중단공격. 상대의 상단을 흘린 것을 확인하고 사용하면 100% 크린히트 한다. 상대의 정신적 대미지가 크다고 생각되면 적극 사용해주자.



◀일종의 쾌감기

헤일스톰(bgB)

브레이드 스톰(B)를 캔슬하고 오른손으로 찌르는 기술로 상대의 타이밍을 흐릴 수 있는 중단기이다. 이 기술 후에 브렛드 스톰(bgB ↓A)의 하단이나 와일드 스톰(bgB B)의 중단 또는 현란한 기술인 스톰 프레어(bgB←B)로 연계가 가능하다. 이도류의 장점을 살린 기술이라 할 수 있다.

파일 란스(→→B)

근거리 히트시 타격잡기로 변하는 중단기. 링 끝에서 사용하면 상대를 링 밖으로 던질 수 있다.

싱 오브 가레온(←←K)

리치가 길고 다운된 상대에게 히트하므로 공중 콤보로 멀어진 상대에게 쓰면 효과가 좋다. 상대와 거리를 좁히며 기습할 때 사용해도 좋다.

스톰 제네레이터(B↓)

어택 카운터 히트시 타격 잡기로 변하는 의문의 기술. 또한, 상대를 공중에 띄우고 사용하면 공중잡기로도 사용할 수 있는 활용도 높은 기술이다.



▲장갑에 화약이 들었나. 시시오



▲장갑에 화약이 들었나. 시시오

추천 연속기

케논볼 리프터(↘B) ⇨아말다 이레이져(A+BB)

기술 커맨드가 화려하지는 않지만 대미지 94의 콤보. 공중제어로 피하기도 어렵다.

케논볼 리프터(↘B) ⇨소울 와이프(A) ⇨리드 오브 엘모라이트(→A+B) ⇨세일 노틸러스(→BB)

대미지나 밀어내는 거리가 모두 좋은 콤보.

케논볼 리프터(↘B) ⇨소울 와이프(A) ⇨리드 오브 엘모라이트(→A+B) ⇨스톰 제네레이터(B↓)

아주 높은 대미지와 동시에 자리를 바꿀 수 있어, 활용도가 높다. 상대가 공중제어를 잘 한다면, 적당한 부분에서 스톰 제네레이터(↓B)를 넣어주자. 케논볼 리프터가 상대의 정면에서 맞았을 때 들어간다.

지오 더 레이(↓↙←B or ↙ or ↖방향 이동 중)A+BB) ⇨블레이드 스톰(B) ⇨소울 와이프(A) ⇨리드 오브 엘모라이트(→A+B) ⇨세일 노틸러스(→BB)

사용자가 링 끝에 몰렸을 때 사용하면, 오히려 상대를 링 아웃 시킬 수 있는 콤보.

지오 더 레이(↓↙←B or ↙ or ↖방향 이동 중)A+BB) ⇨블레이드 스톰(B) ⇨리드 오브 엘모라이트(→A+B) ⇨스톰 제네레이터(B↓)

깔끔하게 들어가는 파괴력 만점의 콤보. 지오 더 레이를 맞추는 타이밍을 잡는 것이 중요.





▲모두



▲무난히



엣지 마스터

엣지 마스터는 매번 다른 캐릭터의 기술을 랜덤으로 사용하게 된다. 이때 캐릭터의 기본적인 공격력이나 이동력, 리치 등은 엣지 마스터의 것 그대로다. 그리고 엣지 마스터는 사용할 수 없는 기술들이 있고, 키릭이나 성미나의 기술을 사용할 때는 현무라는 기술이 추가된다. 현무의 3격은 2격의 판정이 생길 때 눌러주면 잘 나간다(마치 토발의 저스트 프레임).

기술표 (→:짧게 입력, ➔길게 입력, aA 슬라이드, ~딜레이, (A): 홀드)

기술명	커맨드	공격판정		
현무	↓or↑로 이동 중 AAA	중하하	25, 30, 30	키릭, 성미나의 기술을 사용할 때만 사용 가능



인페르노

인페르노도 매번 다른 캐릭터의 기술을 사용하지만, 기술의 공격력이 더욱 강력해진다. 고유 기술도 몇 가지 있으니, 그것을 정리하도록 하겠다(인페르노는 드림캐스트용 소울칼리버 홈페이지에서 다운로드 받을 수 있다).

기술표 (→:짧게 입력, ➔길게 입력, aA 슬라이드, ~딜레이, (A): 홀드)

기술명	커맨드	공격판정
로이 더 망고몬스	B↑	타격잡기(중)
로이 더 에페이 1	K↑	중중중중중
로이 더 에페이 2	K↑G	중
로이 더 에페이 3	K↑B	중중중중중
로이 더 에페이 4	K↑BG	중



볼도

기술설명

데몬 엘보(←→B)



▲진각!

버추어 파이터 시리즈에서 아키라가 사용하는 이문정주와 비슷한 모션의 기술이다. 빠른 발생시간의 중단 공격이고 상대가 링을 등지고 있을 때 맞추면 링 아웃을 시킬 수 있다. 전방 러시 중에도 나가기 때문에 러시 중·하단 판정의 슬라이딩과 조합해서 쓰면 더 큰 효과를 얻을 수 있다.

스콜피온즈 테일(↗K)



볼도 최강의 띄우기 기술. 상단 공격 회피 성능이 있고 중단 판정이다. 공격 발생 후 뒤로 돈 상태가 되지만, 원한다면 기술 입력 후 →의 추가 입력으로 앞을 본 상태를 만들 수 있다.

매드 리프팅 소서(등을 보이고 있을 때 →→(A))



히트시 상대는 하늘 높이 뜨게 된다. 이때 들어가는 연속기도 상당수. 하지만 가만히 서 있어도 잘 맞지 않는 경우가 허다하고 발생시간이 느려서 실전에서 쓰기는 상당히 힘든 기술. 또한 초근거리와 근거리, 중거리 히트 여부에 따라 공중콤보를 달리해야 한다는 어려움도 있다.

마커블 스텟치 (등을 보이고 있을 때 →→B)



중단 판정의 종베기 공격. 카운터 히트시 상대는 지면에 바운드 된 후 높이 뜨게 된다. 그리고 공중콤보로 연결이 가능하다.

홀리츄얼(지·라크 중 B+K)



▲덤블링?

DC용에 추가된 신기술로 변태적 쾌감뿐이 아닌 의외의 실용도를 찾아볼 수 있는 기술이다. 기술 발동시 지·라크 상태에서 배로 상대를 하늘 높이 튕겨버린다. 볼도의 다리 위치가 앞이냐 뒤냐에 따라 히트 후 상대의 낙하 지점이 틀리다. 다리 위치가 앞일 경우 공중 콤보를 넣기 좋고, 뒤일 경우 링을 등진 상대를 링아웃시키기 좋다. 공중 콤보의 경우 홀리츄얼 후 스티어럭~홀리츄얼(지·라크 중→B+K)로 상대를 쫓아가서 때리는 것이 포인트.

마고트 스텝(앉아서 ↙↓↘)

상단 공격 흘리기 기능이 있는 특수 이동기. 마치 바퀴벌레처럼 움직인다. ↙↓↘↓↙↓↘와 같이 연속 입력하면 마고트 스텝 상태로 앞뒤로 이동하게 된다. 마고트 스텝 도중에는 앉은 상태에서만 나가는 기술을 사용할 수 있고 또 마고트 스팅거(마고스 스텝 중 K)라는 훌륭한 견제기도 있다.



프럼 윌로(B+K)



▲쾌감으로 승화 일보 직전

변태적인 특수 회피기. 프럼 윌로 도중 맞는 첫 번째 공격(타격기 또는 잡기)은 데미지가 10 이하로 처리된다. 상대의 가드불능 기술을 피할 수 없는 상황이나 링을 등지고 궁지에 몰렸을 때 사용하면 위기를 모면할 수 있다.

블러디 드릴(근접시 K+G)



볼도 최강의 잡기. 커맨드는 K+G이지만 회피할 때는 A로 해야 한다. A+G를 사용하지 말고 꼭 블러디 드릴을 사용하자.

라이프 사커(↓↘→A+G)

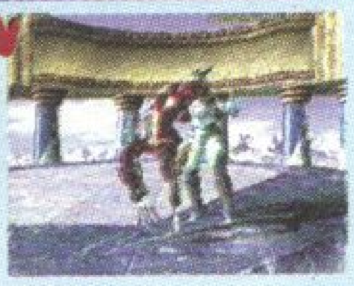


▲사랑해!

리글 스텝(↓↘→) 후 점프를 해서 잡는다. 잡기 회피가 안 된다는 장점이 있지만 점프가 너무 느려서 기술 발동을 본 후 충분히 회피할 수 있다. 또 상대가 앉아 있으면 잡히지 않는다.

블라인드 하베스트(상대가 배후에서 근접시 B+G)





뒤돌아 있을 때 상대가 볼도의 배후로 가까이 오면 기술을 사용할 수 있다. 측면으로 회피 후 잡기를 하는데 경우에 따라 정면, 측면, 배후의 3가지 잡기가 골고루 나온다. B버튼으로 회피가 가능하다.

추천 연속기

소울칼리버에서 볼도의 공중 콤보는 스콜피온즈 테일(↗K)로 상대를 띄운 후 시작되는 것이 가장 실용적이다. 뒤 돈 상태에서의 공격들이 발생시간이 빠르고 리치도 길기 때문. 또 마커블 스텟치(등을 보이고 있을 때 →→B) 카운터 히트 후에도 쓸만한 공중 콤보가 들어간다. 그리고 DC용의 신기술 홀리츄얼(지·라크 중 B+K)후로 지옥의 덤블링 콤보를 넣을 수 있다. 이것이 바로 쾌감 200%!

스콜피온즈 테일(↗K) ⇨ 비하인드 뮤트 하이 킥(등을 보이고 있을 때 K) ⇨ 스퀘어 크로우 블라인드 크로(←AA) ⇨ 프

레잉 캔서(↓A+B)

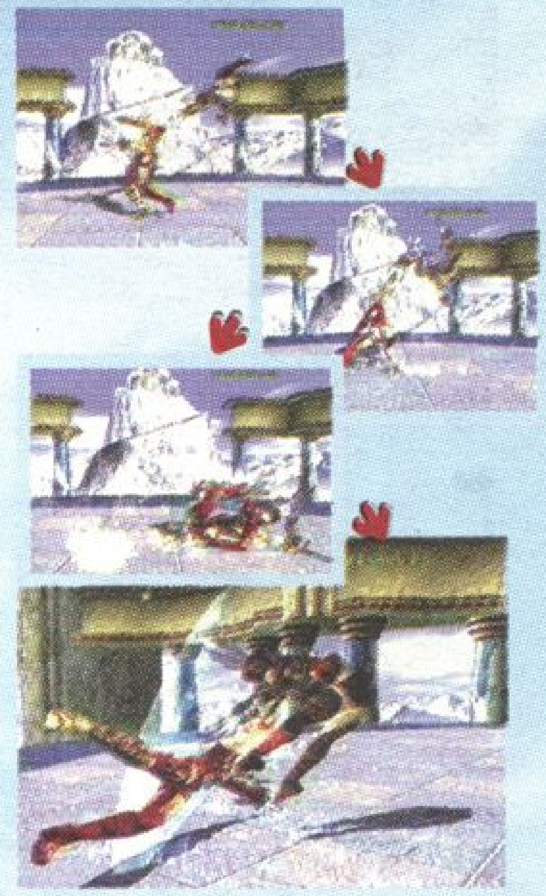
스콜피온즈 테일(↗K) ⇨ 모어 마커블 헨쥬렘(등을 보이고 있을 때 ←BB) ⇨ 모어 마커블 헨쥬렘 ⇨ 롤링 크레이지(등을 보이고 있을 때 A+B)



마커블 스텟치(등을 보이고 있을 때→→B) ⇨ 블라인드 크로(←A) ⇨ 모어 마커블 헨쥬렘(등을 보이고 있을 때 ←BB) ⇨ 롤링 크레이지(등을 보이고 있을 때 A+B)

마커블 스텟치가 카운터 히트시에만 성립한다.





홀리츄얼(지·라크 중 B+K) ⇨ 홀리츄얼 ⇨ 스티어럭 홀리츄얼(지·라크 중 →→B+K) ⇨ 스티어럭 홀리츄얼 ⇨ 스티어럭 홀리츄얼





미츠루기

기술설명

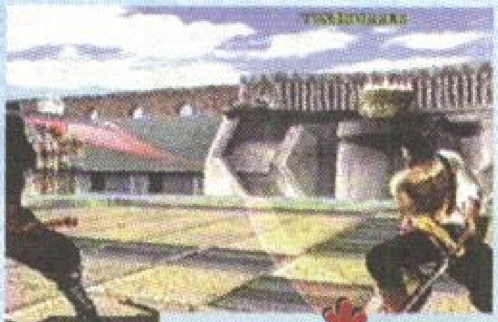
아마바이키(↘B)



▲이 정도 높이까지 뜬다

아더의 띄우기 기술 중 가장 자주 쓰이는 기술이다. 중단 판정이고 발생시간도 빠른 편이라 튕기기나 흘리기 후 연계기로 사용할 수 있다.

타마리카자아나(←B)





▲뒤로 빠졌다가

▶깊숙이 찌른다

중단 판정의 찌르기공격. 아더로 대인 대전시 가장 많이 쓰이는 기술중 하나. 일단 뒤로 회피한 후 전진하며 찌르기 때문에 상대의 공격을 흘리고 반격하는데 정말 좋다. 또한 상대가 가드했을 때에도 반격을 당하지 않는다. 그리고 링의 끝 부근에서 사용하면 상대를 링 아웃 시키는데도 용이하다. 하지만 상대의 측면 회피에 약하다는 단점이 있다. '타마리카자아나' 발생 도중 레버를 →으로 입력하고 있으면 전진 공격을 하지 않고 '카스미' 자세로 전환한다. 이 기술은 뒤로 회피하는 것을 보고 튕기기를 시도하는 상대에게 사용하면 적격이다.

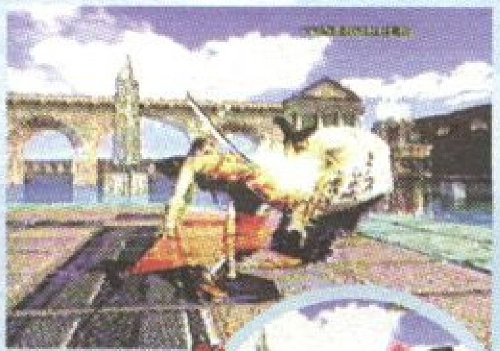
아마카구라(→→BB)

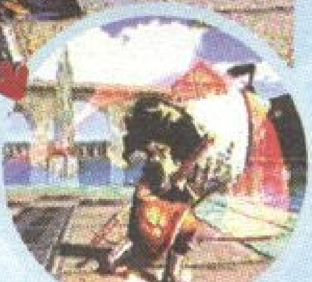
이 기술은 첫 번째 종베기가 발동하는 도중 3가지로 분기가 된다. '오츠로카구라'(→→B)에서 멈추고 추가타의 기회를 노리느냐, 아니면 '오츠로카구라~이아이'(→→(B))로 '오츠로카구라' 후 이아이 자세로 전환해서 가드 불능기로 승부하느냐, 아니면 '아마카구라'를 모두 쓰느냐이다. 보통 공중콤보로 사용할 때 '아마카구라'를 사용하고 상대가 가드했을 경우는 '오츠로카구라'까지만을 사용하는 것이 좋다. '아마카구라'의 2격째는 가드당했을 때 허점이 크므로 조심해서 사용해야 한다.





하지키와리(←KB)





요시미츠의 기술과 비슷한 모션으로 중단 판정의 공격이다. 아더의 주력 공격 수단 중 한가지이다. 첫 번째 킥공격을 맞으면 상대는 다운되고 이어지는 종베기가 무조건 히트한다. 데미지도 총 66으로 상당히 크다. 또한 발생 시간이 빠르고 딜레이도 적기 때문에 가드당해도 큰 부담이 없다. 그리고 전진형 공격이라서 공중콤보에서도 큰 위력을 발휘한다.

이나호마키(↓K)





아더의 주력 하단 기술. 접근전에서 빛을 발하는 이 기술은 '이나호마키'에서 끝나는 것이 아니라 '이나호가리'(↓KB), '이나호가리~카스미'(↓K(B))로 이어진다. '이나호가리'의 경우는 하단, 중단으로 이어지는 공격이라서 '이나호마키'가 가드당했더라도 이어지는 중단 공격은 가드하기가 힘들기 때문에 허점이 적어진다는 장점이 있다.

이아이(←A+B)



▲사나이의 낭만

아더를 더욱 검객답게 만들어준 기술. '사야바라이'(이아이 중 A), '사야우치'(이아이 중 B), '스네오리게리'(이아이 중 K), '히즈츠가에시'(이아이 중 G), '하리이히즈츠'(이아이 중 A+B), '와리오오즈츠'(이아이 중 (A+B)), '쿠즈시다라이'(이아이 중 (A+B)를 최대한 모은 후 뗀다)의 7가지 기술로 분기가 된다. '이아이' 자세에서는 가드, 8WAY-RUN이 불가능하다. 오직 전방으로 짧게 움직일 수 있을 뿐이다(이것이 사나이의 낭만

'배수의 진'). 백대시를 입력하면 보통 자세로 돌아온다. 보통 자세로 돌아올 때 공격을 입력하면 자연스럽게 보통 자세에서의 공격이 나간다. 추천할만한 공격 형태는 백대시 후 '타마리카자아나'(←B)이다. 중복 커맨드를 사용해서 ←←B로 입력하면 된다. 또 B+K를 입력하면 곧장 '카스미' 자세로의 전환이 가능하다.

히즈츠가에시(이아이 중 G)



▲흐엇

'이아이' 자세에서만 가능한 반격기로 오직 상대의 횡베기 공격만 반격할 수 있다. G 버튼을 누르고 있으면 보통 자세에서의 가드 상태로 돌아간다.

쿠즈시다라이(이아이 중 (A+B)를 최대한 모았다 뗀다)



▲이때 뗀다



▲2격

'이아이' 자세에서의 나머지 기술들은 결국 이 기술을 사용하기 위한 도구에 지나지 않는다. 전진형 가드 불능의 횡베기 기술로 회피가 불가능하고 일단 공격이 발동한 후 근거리에 있었다면 필연적으로 맞게 된다. 총 데미지는 65. '이아이' 자세에서 A+B를 누르고 있다가 '와리오오즈츠'(이아이 중 (A+B))가 발동되기 바로 전 스위치에서 손을 떼면 된다.

카스미(→A+B)



▲카스미의 자세



▶카가리보에의 무적시간



▲데미지 52

이 자세에서 쓸 수 있는 기술은 '카자누이'(카스미 중 AAA), '리쿠도오노 사바키'(카스미 중 B), '핫케노 시노기'(카스미 중 →B), '미즈호마기'(카스미 중 K), '카가리보에'(카스미 중 A+B)의 5가지이다. '카스미' 자세에서는 방어가 불가능하기 때문에 '카자누이' 1격과 '리쿠도오노 사바키'를 사용해서 상대를 견제하다가 상대가 공격하려는 순간 '카가리보에'를 사용해 반격해야 한다. 특히 '카가리보에'는 발생 도중 중, 상단 공격에 대해 무적이므로 매우 유용하다. 또 타격 잡기인 '리쿠도오노 사바키'는 상대가 링을 등지고 있을 경우 링아웃을 노리기 용이하다.

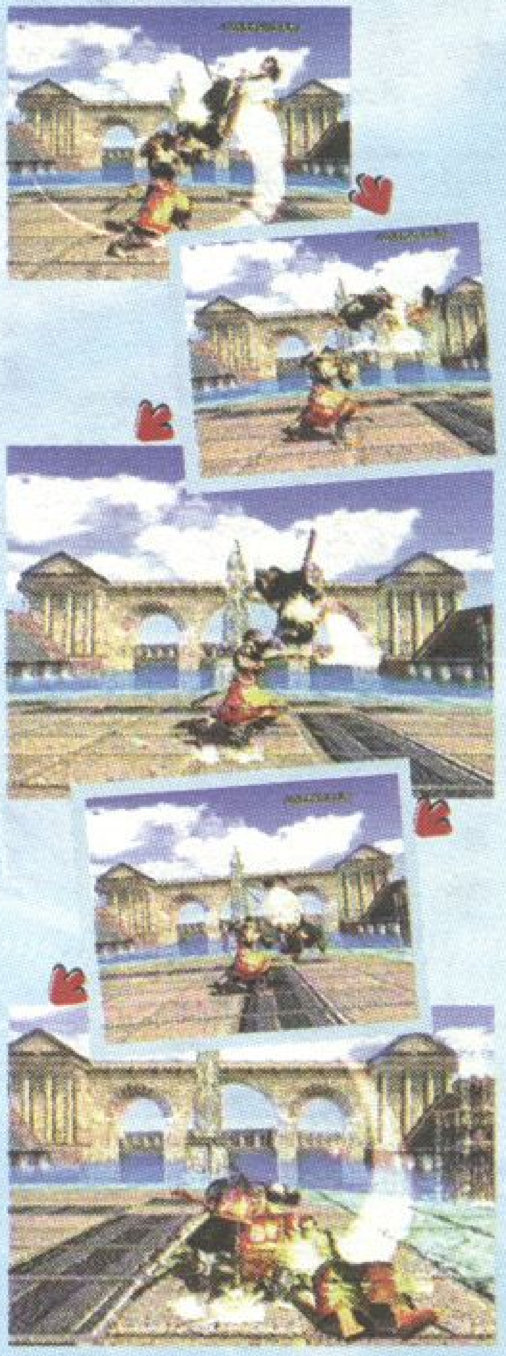
추천 연속기

아래의 공중 콤보는 대부분 띄우기 성능이 뛰어난 아마바이키(↘B)에서 시작된다. 또 다운된 상대에게 추가타를 넣을 때 쓰는 공격은 우츠로바야시(↗B)를 추천한다.

아마바이키(↘B) ⇨ 우츠로바야시(↗B) ⇨ 하지키와리(←KB) ⇨ 우츠로바야시 or 잡기

마지막의 '우츠로바야시' or 잡기는 상대방이 '하지키와리'를 맞은 후 낙법으로 일어나서 서서 가드를 하고 있을 때의 심리전이다.

아마바이키(↘B) ⇨ 카케(A) ⇨ 카자아나(B→) ⇨ 카케 ⇨ 하비키고마(kB)



오보로카구라(A+B) ⇨ 우츠로바야시(↗B) ⇨ 아마카구라(→➡BB)

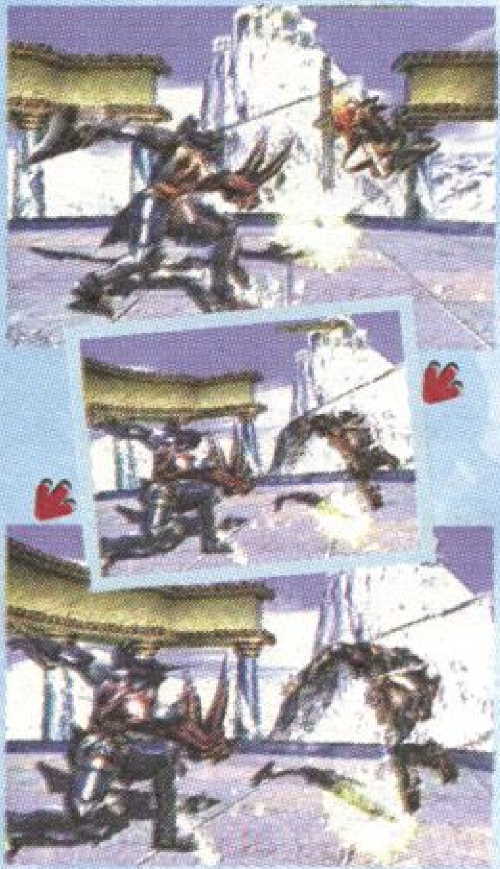




나이트메어&지그프리드

기술설명

더블 그라운드(A↓AA)



상, 하, 하단으로 이어지는 횡베기 공격. 측면으로의 회피는 거의 불가능하고 역시 엄청나게 긴 리치로 인해 후방으로의 회피도 상당히 힘들다. 가드한 후 빠른 중단 공격으로 반격하면 가드가 불가능하지만 그것도 근거리에서 가드했을 경우로 한정된다.

섀도우 슬라이서(↗A)



▲리치가 정말 길다

하단 판정의 횡베기 공격. 더블 그라운드에서의 하단 공격과 비슷한 모션이지만 리치는 더욱 길다. 또한 공격 발생 도중의 준비 동작이 다른 몇몇 중단 판정의 종베기 기술과 비슷해서 상대는 가드하는데 더욱 곤란함을 느낄 것이다.

에어매트 크래셔(↘A)



▲차라리 베는게 나아

나이트메어의 횡베기 기술 중 드문 중단 판정의 기술. 발생 시간도 빠르고 판정도 좋다. 그리고 히트시 측면으로 날아가기 때문에 링 끝이 측면에 있는 경우에는 꼭 시도하도록 하자. 상대가 가드했을 때 상대의 몸이 약간 옆으로 돌아가기 때문에 쉽사리 반격을 당하지도 않는다.

엑셀 헤드 어퍼(↘KKB)

중, 하, 중단으로 연결되는 기술. 처음의 킥을 맞으면 마지막의 헤드 어퍼까지 맞고 다운된다. 기술 중간에 하단 기술이 있어서 가드하기가 상당히 까다롭고 기술의 딜레이도 적어서 부담없이 쓸 수 있다. 특히 상대의 에너지가 얼마 남지 않았고 근거리라면 마무리 기술로 훌륭하게 사용할 수 있다.

건틀렛(↑ or ↓B+K)



▲탁월한 회피 능력

측면 회피 성능을 가진 특수 이동기. 측면으로 회피하면서 치프 홀드로 자세를 변경한다. 종베기 공격에 대한 회피 성능이 상당히 뛰어나고 일단 회피한 후에는 치프 홀드에서 파생되는 기술로 상대를 응징할 수 있다.

치프 홀드(B+K)

치프 홀드 상태에서는 가드가 불가능하고 전, 후방으로 움직일 수가 없다. 그러나 이 자세에서 파생되는 기술은 대부분 딜레이 없고, 리치가 길고 발생도 빠른 기술들이라 가드가 필요 없다고 느껴질 정도. 치프 홀드에서 유용한 공격 수단은 두 가지 정도로 나뉜다. 테라 더 큐라~덱스터 홀드(치프 홀드 중 (A)) 또는 테라 스톰퍼(치프 홀드 중 B)이다. 전자의 경우는 횡이동으로 회피를 하려는 상대에게 사용한 후 덱스터 홀드로 전환한 후 강력한 종베기로 마무리하자. 후자의 경우는 강력한 종베기 기술로 히트시 상대는 무조건 다운되고 재빨리 낙법을 하지 않는다면 매일 스프리터(BB) 같은 종베기 기술에 추가타를 당하게 된다.



▲접근 금지

베이스 홀드(→B+K or 앉아서↘B+K)



아케이드용 소울칼리버에선 베이스 홀드 중 움직일 수가 없었다. 그러나 DC용에선 전, 후방으로 움직일 수가 있다. 베이스 홀드는 보통 커맨드 입력으로 하지 않고 통상기에서 홀드입력으로 전환한다. 가장 자주 사용하는 것은 스프리트 버스터~베이스 홀드((B))이다. 베이스 홀드 상태에서는 상단 공격을 흘릴 수 있지만 가드는 불가능하다. 가장 자주 사용하는 공격 형태는 그립 캐터펄트~치프 홀드(베이스 홀드 중 (B)). 하단 판정의 공격을 한 후 치프 홀드 자세로 전환해서 추가 공격을 할 수 있다.

덱스터 홀드(←B+K)

덱스터 홀드 자세에서는 전, 후방 대시가 불가능하고 오직 측면으로만 약간씩 움직일

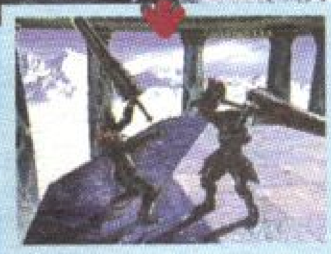


수 있을 뿐이다. 덱스터 홀드에서의 공격 패턴은 하단 판정의 횡베기 공격인 팬텀 슬래시 그라운드(덱스터 홀드 중 A↓A)와 중단 판정의 종베기 팬텀 딥퍼~치프 홀드(덱스터 홀드 중 (B))이다. 팬텀 딥퍼~치프 홀드는 올려 베는 모션이라서 히트시 일단 상대는 뜨게 된다. 카운터 히트시에는 더 높이 뜨기 때문에 공중 콤보로 치프 홀드에서 나오는 기술을 사용할 수 있고, 카운터가 아닌 경우에는 역시 치프 홀드에서 사용할 수 있는 종베기 기술로 다운된 상대를 가격할 수 있다.

업 토스(상대 다운시 머리 쪽에 앉아서 A+G or B+G)

다운된 상대를 일으켜 세우는 기술 실전에서 사용하기는 상당히 힘들지만 성공하면 공격에의 우위를 점할 수 있다. 상대가 엎어



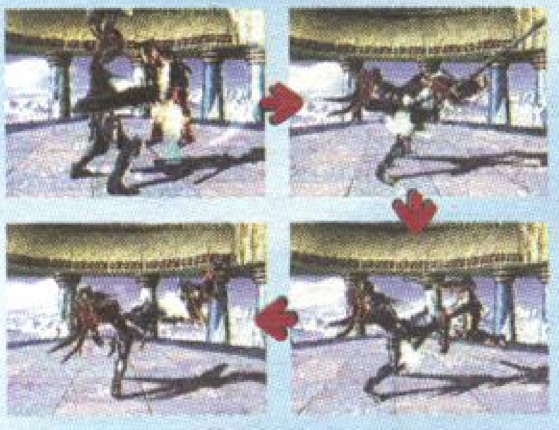


져 있으면 배후에, 누워 있으면 정면에 위치하게 된다.

추천 연속기

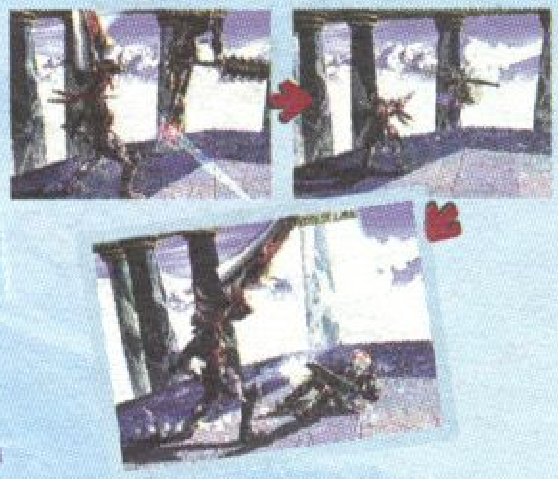
나이트메어와 지그프리드는 기본적으로 이렇다 할 연속기가 없다. 아니 필요가 없다는 표현이 더 알맞을 것이다. 기술의 발생 시간이 타 캐릭터에 비해 상당히 느리기 때문이다. 그러나 연속기가 전혀 없다면 플레이의 재미를 반감시키는 법. 비록 약간은 비실용적이지만 몇몇 연속기를 적어보도록 하자.

팬텀 딥퍼~치프 홀드(덱스터 홀드 중 (B)) ⇨ 테라 니(치프 홀드 중 K) ⇨ 테라 헬프리(치프 홀드 중 KK)



팬텀 딥퍼~치프 홀드(덱스터 홀드 중 (B)) ⇨ 테라 더 큐라~덱스터 홀드(치프 홀드 중 A) ⇨ 팬텀 딥퍼~치프 홀드

팬텀 딥퍼~치프 홀드가 카운터 히트시에만 콤보가 성립된다.





아스타로스

기술설명

튜더 돌 지크 므사리오(←←(A))





중단 판정의 횡베기 공격. 돌 지크 므사리오의 버전업 판으로 히트시 상대방은 3바퀴 정도 뱅뱅 돌게 된다. 이때 대시 후 잡기가 가능하다. 물론 발생시간이 빠른 타격기도 사용할 수 있다.

비사리온(→→B)



상단 판정의 돌진계 공격. 근거리 히트시 상대는 다운되고 낙법을 실패하면 엘아트 · 루즈게리오(상대 다운시 발 쪽에서 ↓B+K or ↓A+K)를 무조건 당하는 수모를 겪게 된다. 또한 발생 시간이 상당히 빠르기 때문에 상대의 공격을 피하거나 흘린 다음 사용하면 좋은 효과를 볼 수 있다.

비아즈스 레비스(←(A+B))

돌진계의 잡기기술. 가드불능이고 상대가



◀막이도



▼소용 없어!!

앉아 있어도 잡히게 된다. 또한 측면으로의 회피도 무산시키고 잡아버린다. 상대가 다운됐을 때 사용하면 기상 공격을 무시하고 잡아버린다. 물론 잡기 회피도 안돼는 초강력 기술. 그러나 단순히 이 기술만을 사용하면

실전에서는 상당히 히트시키기가 어렵다. 실·레비스(←A+B)와 조합해서 사용하는 것이 필수. 실·레비스는 비슷한 모션의 중단 타격기로 데미지는 21로 적은 편이지만 비아즈스 레비스를 맞추기 위한 준비 기술일 뿐이다. 상대가 빨리 기상하면 실·레비스로 쓰러뜨리고 또다시 기회를 노리자.

쿠쿠·로티라온(B+K)





▶이리와 자기

히트시 상대를 끌어당긴다. 마주보고 있었다면 상대의 배후를, 배후를 보이고 있었다면 상대의 정면을 보게 된다. 정면을 보고 있을 때 중거리에서 히트시켰을 때 상대가 상단이나 중단으로 반격하면 정면잡기나 배후잡기를 성공할 수 있다. 상대가 하단 기술로 반격하면 하단잡기로 맞서자.

튜더 디리아(↓↘→B+K)



107이라는 데미지를 자랑하는 사람잡는 기술. 또 데미지가 107로 끝나는 것이 아니다. 상당수의 콤보로 총 데미지는 거의 150에 달할 정도. 일단 이 기술을 히트시켰다면 그 게임은 이겼다고 생각하면 된다. 하지만 막상 써보면 알겠지만 히트시키는 것이 보통 어려운 것이 아니다. 하지만 이 기술은 G버튼을 사용해서 캔슬이 가능하고 상당시간 기술이 진행된 후라도 캔슬을 할 수 있다. 캔슬 후 당황한 상대에게 빠른 타격기를 한다든지 상대의 공격을 횡기기로 반격하는 등 심리전의 양상은 다양하다. 하지만 결국 튜더 디리아를 맞추는 것이 목적이므로 탑을 쌓는 기분으로 상대의 심리를 점점 느슨하게 만들어야 한다.

툴스·아즈루스크 (상대가 앉아 있을 때 ↓A+G)

소울칼리버 유일의 하단 잡기. 딜레이가 큰 하단 기술을 막은 후 잡을 수 있다. 버추어 파이터 시리즈에서 하단 잡기가 있는 캐릭터를 많이 해본 사람이라면 금방 타이밍을 익힐 수 있다.

로·에리오 그랙 (상대가 공중에서 근접시 B+G)



▲너 신발 좋은데?

공중에 있는 상대를 잡아버리는 기술. 일단 상대를 띄운 후에도 이렇다 할 공중콤보가 적은 아스타로스에게 없어서는 안될 기술이다. 공중콤보를 이 기술로 마무리하면 보기에도 좋고 데미지도 훌륭하다.

엘아트·루즈게리오(상대 다운시 발 또는 머리 쪽에서 ↓B+K or ↓A+B)



◀두둥엔



▼효과 만점

다운 잡기 공격. 상대가 기상을 하지 않고 누워 있거나 특정 기술을 맞은 후 총 47 데미지의 다운 잡기를 한다. 하지만 ↓B+K는 B버튼으로, ↓A+B는 A버튼으로 회피할 수 있다.

멜파디아(B+G←)



상대를 잡아서 공중으로 던져버린다. 이후 몇몇 연속기가 들어가고 공중 잡기도 가능하다. 하지만 공중 콤보를 때리게 되면 땅에 떨어질 때 입게 되는 20정도의 데미지가 없어지므로 떨어진 후 바운드 콤보를 넣는 것이 더 좋을 수도 있다.

추천 연속기

아스타로스는 발생 시간이 느린 기술이 대부분이라서 타격기 계통에는 이렇다 할 연속기가 없다. 하지만 공중 잡기를 사용해서 추가 데미지를 줄 수 있으니 그것으로 만족하자(어차피 몇 번 맞으며 상대는 적어도 뇌사 상태가 된다).

멜파디아(B+G←) ⇨ 크메루시아(→AB) ⇨ 제라리온(↗B)



멜파디아(B+G←) ⇨ 로·에리오그랙(상대가 공중에서 근접시 B+G)

성공해도 멜파디아 하나의 데미지와 비슷해서 실용적이지는 못하지만 성공했다는 그 자체만으로 멋진 연속기.



멜파디아(B+G←)⇨ 멜포·세리리시아(←←B)

가장 쉽고 안정적인 연속기. 데미지도 70 정도로 경제적이다.

튜더 디리아(↓↘→B+K) ⇨ 로·에리오그랙(상대가 공중에서 근접시 B+G)

아케이드용 소울칼리버에선 중간에 스루퍼(→B+K)를 넣을 수 있었으나 판정 변화로 로·에리오그랙만 공중 콤보로 사용할 수 있게 되었다.

튜더 디리아(↓↘→B+K) ⇨ 크메르시아(BB) ⇨ 제라리온(↗B)





킬릭

기술설명

속습곤(aA)

상단이지만 빠르고 허점이 적어 견제기로 사용하기 좋은 기술이다. 상대가 카운터로 맞는다면 주천(aAB)이 히트한다. 상대가 속습곤을 막거나 맞는다면 키릭은 유리한 거리에서 공격의 우선권을 가지게 된다.

유계익(AAB)

상상중의 기본적인 통상기이다. 첫발이 상단이지만 횡베기이므로, 8WAY RUN을 사용하는 상대에게 카운터 히트한다면 이후의 2발이 모두 들어가게 되어 공중 콤보를 노릴 수 있다.

다만 가드 임팩트를 주의하자.

풍후(→AAA)

상상상 판정의 아주 빠른공격. 버파의 PPP정도의 판정에 상대를 다운 시킬 수 있다고 생각해보면 상당히 쓸만한 기술이라 할 수 있다. 공중콤보 시에도 안정적으로 히트한다.

추성(←(B))

념자곤의 커맨드에서 B를 홀드하면 변화하는 기술. 시작시 임팩트 특성이 있어서 상대의 공격을 튕기며 공격이 가능하고, 념자곤 보다 데미지가 높으므로 이쪽을 사용할 것을 권한다. 적당히 거리를 맞추며 사용하면, 철권의 붕권과 같은 효과를 거둘 수 있다. 하지만 횡이동을 주의하자. 하단 판정의 난상천(←←B)과 함께 사용하자.



▲봉곤!?

입천곤(일어서며B)

키릭의 띄우기 공격. 가드시에도 상대와 멀어지므로 앉아서 상대의 공격을 흘린 뒤 사용해주자. 리치도 긴편.

걸천(bK), 시천(kB)

재미있는 기술로 상중단,상하단 동시공격 기술이다. 견재기로 사용하여 상대의 임팩트 타이밍을 흐트리는데 사용하면 좋다. 거리 조절이 필요하다.



▶우아하고



▲아름답게

개삼보(↘A+B), 봉삼보(↙A+B)

근거리 히트시 타격잡기가 된다. 개삼보는 상대의 다리를 벌려 사타구니를 처올리고, 봉삼보는 뒤로 던진다. 상대에게 심리적인 우위를 장악한 뒤 사용해 주자. 얼마 없는 하단 타격잡기 이므로 이점이 많다.



▲안 아프다고오?

중아(↓A+B)

봉을 아래로 찍으며 전진하는 기술. 보통 다운공격 대용으로 많이 사용한다. 지속시간이 길기 때문에 상대에게 충분히 등을 내 줄 수 있는 기술. 상대가 다운 시 거리를 조절해서 견제하자.

봉천아(←B+K)

몸을 뒤로 피한 뒤 빠르게 하단을 찌르는 기술. 상대의 하단을 피하며 공격한다.

장천(←KB), 봉천(↓KB)

두 기술 모두 중단으로 시작하는 발차기 이후, 봉 공격으로 상대를 다운시키는 기술이다. 발기술의 특성상 모션이 작고, 딜레이도 적으니 적극 사용을 권한다. 장천의 봉을 돌리는 모션에는 임팩트 특성이 있고, ←K와 B사이의 딜레이도 임의로 길게 줄 수 있다. 봉천의 →K에는 일반 →K와는 달리 상단 회피 기능이 사라지니 유의하자.

연속기

키릭의 띄우기는 근거리 에서의 추봉(↘B)와 원거리 에서의 입천곤(일어서며B)으로 압축된다. 하지만 띄운 뒤에도 다른 캐릭터와는 달리 그다지 큰 데미지를 노릴 수 없다. 오히려 다운 뒤 상대의 움직임을 보며 다운공격을 하느냐, 잡느냐의 심리전을 펼치며 데미지를 높여가야 한다. 공중에서 암술곤(→→B)이 상대의 다리에 히트시 상대가 낙법을 사용하면 상대는 등을 보이게 된다는 점을 알아두자.

추봉(↘B)⇨선풍곤(→→A)⇨암술곤(→→B)



▲띄우고



▶엘레간트하게



▲깔끔한 마무리

추봉(↘B) ⇨풍후(→AAA)

그다지 공중에서의 데미지는 노릴 수 없다. 콤보후 다운된 상대와 근접한 상태이므로 유리한 위치에서 후속공격을 노리자.



소피티아

기술설명

엔젤 카타르시스(←(A))



▲완전히 홀드를 유지한 공격에 맞으면



▶반드시 잡기에 걸린다

A버튼을 유지하는 홀드입력이 가능한 기술. 한바퀴 돌면서 횡베기를 내는데 기술 자체는 상단이지만 발동 속도와 판정이 좋은 편이다. 그리고 여기에서 파생되는 카타르시스 샤워(←(A)B)와 카타르시스 스트림(←(A)A)은 각각 상중과 상하의 판정을 갖고 있기 때문에 이지선다용 기술로 쓸만하다. 카타르시스 스트림은 또 카타르시스 새틀라이트(←(A)AA)로 파생되는데 하단 공격이 맞는다면 반드시 마지막 공격도 맞는다는 장점이 있다. A버튼을 완전히 유지한 홀드입력 엔젤 카타르시스에 상대가 맞으면 반드시 잡기로 연결할 수 있다.

스워드 커터랙트(←←B)



소피티아의 수많은 띄우기 기술 중의 하나이다. 띄우는 능력은 리프라이설 엔젤(→➡B+K AB)이나 엔젤 퓨리파이(→➡B) 보다 약하지만 백대시 중, 그리고 뒤방향(대각선 방향도 모두 포함)으로 이동중에 나온다는 특징때문에 상대의 공격을 재빨리 피하고 띄우는 것이 가능하다.

헤븐스 게이트(←⬅αB)

발동하기까지 약간의 시간이 걸리는 가드



◀상단 공격을 피하고



▼그대로 쳐 올린다

불능 기술이긴 하지만 역시 상대를 엄청나게 높이 띄우기 때문에 온갖 종류의 콤보란 콤보는 모두 추가타로 사용할 수 있다. 기술이 발동될 때 약간 뒤로 빠지면서 몸을 앞으로 숙이기 때문에 상단 공격을 회피하는 기능이 있다. 게다가 언제든지 필요할 때에는 G버튼으로 캔슬할 수 있는 것도 장점.

엔젤 퓨리파이(→➡B)

소피티아의 주력 띄우기 기술. 발동 속도가 빠르고 판정이 강하다는 장점 외에도 상대를 꽤 높이 띄우기 때문에 공중 콤보를 가능하게 해준다. →➡ 커맨드가 사용되는 기술의 특징은 그 레버를 어떻게 입력하는가에 따라 거리를 조절할 수 있다는 점. 엔젤 퓨리파이도 마찬가지로 레버를 길게 입력하는 부분을 오래 유지시켜 줌으로서 사정거리를 늘릴 수 있다.

홀리 리프트 킥(→➡K)

소피티아의 발차기는 다른 캐릭터들과는 달리 공격 보조용 기술로서의 성격보다는 뚜렷하게 띄우기로서의 성격이 강하다. 홀리 리프트 킥은 엄청난 각도로 올려치는 기술. 이 기술 자체로도 콤보를 사용할 수 있지만 엔젤 퓨리파이(→➡B) 후에 타점을 높게 홀리 리프트 킥을 맞추면 상대의 높이와 체공시간을 더욱 늘릴 수 있기 때문에 꽤 쓸만한 콤보들을 만들어낼 수 있다. 특히 이렇게 만들어진 콤보들은 다운 공격이나 불안정한 바운드 콤보들과는 달리 확실하다는 장점이 있다는 것을 생각해보면 엔젤 퓨리파이 ⇨ 홀리 리프티 킥은 반드시 익혀야 할 연속공격이다.

리프라이설 엔젤(→➡B+K AB)

소피티아의 띄우기 기술 중에서 가장 커



▲이 높이를 보라!

다란 데미지와 가장 뛰어난 높이를 자랑하는 기술. 문제는 공격들을 맞추기가 힘들다는 것이다. 일단 첫 번째 방패 돌격이 카운터로 맞는 경우에는 나머지 두 번의 공격이 모두 들어가지만 중도에 막히는 경우가 태반이다. 그러나 일단 띄우기에 성공할 경우에는 이 기술 자체의 데미지가 워낙 높기 때문에 이후에 아주 간단한 공중콤보를 넣는다고 해도 무서운 위력을 자랑한다.

추천 연속기

소피티아는 일단 띄우기 기술의 숫자 자체도 많은데다가 빠르고 리치가 있는 공격들을 다수 겸비했기 때문에 콤보를 만들어내기가 비교적 수월하다. 역시 기술설명에 나와있는 엔젤 퓨리파이가 주력 콤보용 기술이다.

엔젤 퓨리파이(→➡B) ⇨ 홀리 리프트 킥(→➡K) ⇨ 홀리 하이 킥(K) ⇨ 라스타 새틀라이트(↓↘→A)

엔젤 퓨리파이 ⇨ 홀리 리프트 킥으로 시작하는 콤보 시리즈는 엔젤 퓨리파이를 맞은 상대를 홀리 리프트 킥의 가장 높은 타점에 히트시켜야 한다. 이후에 라스타 새틀라이트를 성공시키려면 ↓↘→ 엔젤 스텝을 빨리 입력하면 된다.









홀리 리프트 킥(→→K) ⇨ 스플래쉬 라운드 킥(BK) ⇨ 엔젤 스트라이크(↓↘→B)

그레이스 헤븐(↖B) ⇨ 슬라이드 플로우(AA) ⇨ 어센드 스플래쉬(BB)

그레이스 헤븐(↖B) ⇨ 스플래쉬 라운드킥(BK) ⇨ 탭 힐트(→AB)

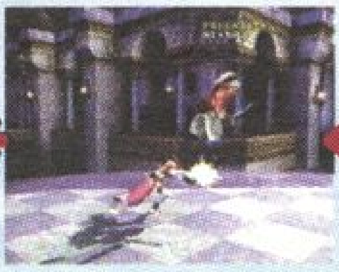
그레이스 헤븐을 너무 가까운 거리에서 맞추면 이 연속기는 들어가지 않는다. 상대와 자신 사이에 두 발자국 정도의 거리가 있을 때 맞추면 비교적 잘 들어간다.

리프라이설 엔젤(→→B+K AB) ⇨ 스워드 스플래쉬 플립(등을 보이고 있을 때 B) ⇨ 퀵 스트라이크(→B) ⇨ 엔젤 스트라이크(↓↘→B)

리프라이설 엔젤 이후에 스워드 스플래쉬 플립을 높은 타점에서 맞추기만 한다면 별 무리 없이 사용이 가능한 간단한 연속기이다.











아이비

기술설명

케이지 랑브라(→(B)↑)와 스콰이어 케이지 랑브라(B→(B))



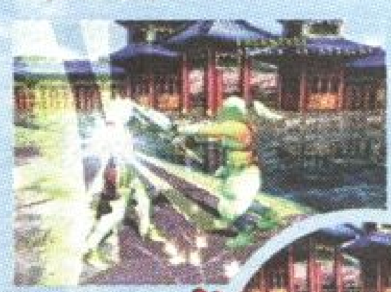
▲공중의 상대를



▲잡아 챈다

랑브라 시리즈에는 케이지 랑브라(→(B)↑)와 스콰이어 케이지 랑브라(B→(B))가 있다. 케이지 랑브라는 → 방향으로 레버를 입력한 뒤 B버튼을 고정하면서 ↑ 방향으로 가볍게 레버를 올리면 공중에 뜬 상대를 채찍으로 잡아서 끌어내린다. 스콰이어 케이지 랑브라의 경우, B버튼을 입력한 이후에 →레버 입력하면서 다시 B버튼을 눌러 고정시키면 공중에서 한번 공격을 한 이후에 상대를 바닥으로 끌어내린다. 랑브라 시리즈는 공격이 나가는 각도가 높아서 지상의 공격에서 사용하기에는 무리이다.

이디어트 소서(←bA)와 스파이럴 캐스트(←bAB)



◀공격을 튕긴 후

▼스파이럴 캐스트



이디어트 소서(←bA)는 철편을 자신의 몸 앞에다 세 번 회전시키는 킬릭의 봉명과도 비슷한 성격의 기술이다. 검을 늘여서 돌리는 부분에 상대의 횡베기를 흘리는 판정이 존재하기 때문에 횡베기를 흘린 이후 곧장 스파이럴 캐스트를 사용함으로서 일종의 반격기와도 같은 효과를 볼 수 있다. 이것이 봉명과 비슷하다고 한 것은 상대와 아주 가까이 붙어있을 경우 이디어트 소서는 떠어난 판정을 보여주기 때문이다.

소서리 오토그래프(↓A+B)

후려치듯이 내려베는 중단 기술. 리치는 별로이지만 그 부수적인 효과가 쓸만하다. 다운 공격으로도 사용할 수 있으며 카운터 히트한 경우 상대는 땅에 부딪혀 크게 튕겨오른다. 이 때 케이지 랑브라(→(B)↑) 혹은 스콰이어 케이지 랑브라(B→(B)) 등으로 공중에 튕긴 상대를 끌어내릴 수 있다.



◀카운터로 히트하면 바운드

▼스파이럴 캐스트



프리티 비 액시즈(↘A+B)



◀액시즈 기술, 상대를 쓰러뜨린다



▶홀드 최고 단계, 타시트 프리티 비 폭발!



◀홀드 하다가 버튼을 뗀다 - 리프 프리티 비

액시즈 계통의 기술들은 '프리티 비 액시즈(↘A+B)', '랑브라 액시즈(앉아서 ↘(A+B))'와 '아파스 액시즈(←⬅B+K)'가 있다. 이 액시즈 기술들은 특수 중단 판정의 기술들로 상대방의 발 밑에 검을 직선으로 길게 늘어뜨렸다가 잡아당기면서 상대방을 넘어뜨린다. 이 액시즈 계열의 기술들을 사용하면서 A+B를 홀드하면 검에 전기같은 것이 모이기 시작하는데 이 상태로 홀드 최고 단계까지 가면 데미지 75의 가드불능기 타시트 프리티 비가 폭발한다. 타시트 프리티 비를 위해 A+B를 홀드하고 있는 도중에 어떠한 방향이든 레버를 입력하면 기술은 하단 판정인 센시블 프리티 비로 바뀌는데 카운터 히트한 경우 상대는 쓰러진다. A+B 홀드하고 있는 도중에 버튼을 떼면 특수중단 판정의 리프 프리티 비가 나간다.

레이비너스 칸테라(→➡(A+B))

아이비가 갖고 있는 수많은 타격잡기 중의 하나이다. 발동이 느린 단점은 있지만 위력은 좋은 편이고 딜레이 시간도 그리 부담스러울 정도는 아니기 때문에 쓸만하다. 원거리에서는 발동되지 않지만 일단 발동이 되면 상대를 아이비의 앞으로 끌어오는데 이때 상대가 조금만 주저해도 곧장 잡기의 희생물이 된다.

손 바인드(→(B+K))

다른 캐릭터들의 타격잡기와 비교해볼 때 비교적 빠르고 엄청나게 긴 리치를 자랑하는 고급 기술이다. 원거리 근거리 모든 경우에 다 발동하는데 원거리에서는 철편의 형태로 칼이 뻗기 때문에 상대에게 히트되면 아이비의 바로 앞으로 상대를 끌고 온다. 근거리에서는 그냥 칼의 형태로 상대의 배에 칼을 찌른 후에 상대와 자리를 바꾼다. 두 경우 모두 레이비너스 계열의 타격잡기처럼 상대가 조금만 당황해도 곧장 잡기로 연결할 수 있다.

아카시아 우로보로스(→↓↘A+K)


◀상단을 회피하며

▶우로보로스!

아이비는 이 상할 정도로 위력이 높은 기술들이 많다(타시트 프리티 비 : 75, 마이트 아틀라스 : 90, 사이렌스 발 : 80). 아카시아도 데미지가 무려 94인 가드불능 기술. 이상하게도 근거리에서는 상대에게 잘 적중하지 않는다. 오히려 안전하게 멀리서 사용하는 것이 적중율도 높은 희한한 가드불능기. 점프하며 채찍을 휘두르는데 그 엄청난 리치의 360도 회전범위의 거의 전부를 아이비의 채찍이 쓸고 가기 때문에 피하기도 힘든 편이다. 게다가 나오는 것도 빠른 편. 그리고 발동 동작이 상단을 회피하는 매우 낮은 자세에서 시작되기 때문에 근거리 접전에서라도 기습적으로 사용하기에 나쁜 기술은 아니다.

추천 연속기

아이비는 정말 띄우기 하나만큼은 전 캐릭터들 중에서 최악이다. 리프 프리티 비 등의 띄우기는 실전에서 쉽게 성공하기 어려운 편에 속하는 데다가 기본적인 띄우기인 마리스 크리퍼(↘B) 역시 띄우는 높이, 딜레이 등에 있어서 열악하기 때문이다. 게다가 공중콤보로 사용할 만한 기술들이 전무하다시피 하기 때문에 그냥 얌전하게 표준형 케이지 랑브라(→(B)↑)와 스콰이어 케이지 랑브라(B→(B))를 조금 개조하여 사용하는 것이 이익이다.

리프 프리티 비(타시트 프리티 비 중 버튼을 뗌) ⇨ 나이트 스패로우(K) ⇨ 케이지 랑브라(→(B)↑나이트 스패로우 - 케이지 랑브라)

그다지 창조적인 콤보는 아니다. 일단 나이트 스패로우를 최대한 높이 맞춰야지 비교적 여유있게 케이지 랑브라를 성공시킬 수 있다.



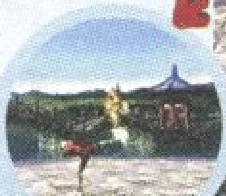


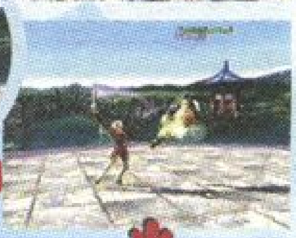


리프 프리티 비(타시트 프리티 비 중 버튼을 뗌) ⇨ 나이트 스패로우(K) ⇨ 스콰이어 케이지 랑브라(B→(B))

역시 기본적으로 위의 콤보와 동일하다.











맥시

기술설명

가아룡(↓KK)

승좌(↓K)라는 성능 좋은 견제용 발차기에서 이어지는 공격. 하단후리기 등의 기술을 사용한 뒤에 레버를 중립으로 두고 K를 누르면 썸머솔트 킥인 개양·구항룡(일어서며 K)이 나간다. 하하 판정의 이 기술과 동작이 유사한 계패룡(↓KB)과 섞어서 사용하면 좋다.


▲이런 발차기에서


▲연속으로 하단후리기가…

장식개 · 굉질풍(→→K)



▲아쵸~ 더 드래곤이닷~

상단 판정이지만 빠르고 강력한 날아차기이다. 철권 3에서 →→→ LK의 근거리 입력을 위해 고된 수련을 한 분들이 이 기술을 본다면 허탈하지 않을까?

범형락(kB), 계문반(kBA)과 가도범형(kB(K))

계문반과 가도범형은 모두 범형락의 파생기술. 좀 느린 감은 있지만 쓸만한 발차기인 범형락에서 A를 누르면 상대를 쓰러뜨리는 하단 쌍절곤이 나오며 K를 누르면 상대를 땅에 튕기게 만드는 중단 내려차기가 나온다. 문제는 이 두 기술을 구분하기가 꽤 어렵다는 점. 결국 상대방에게는 좀 짜증나는 이지선다가 될 수 있다. 가도범형의 경우 마지막 발차기에 홀드를 걸어 딜레이를 줄 수 있다.

보성 · 천개사도폐(B+K BBBA)

킬릭의 봉명, 아이비의 이디어트 소서와 같은 계열의 기술. 상대의 돌진을 막거나 근거리 견제기로 사용하는데에 유용하다. 다만 마지막 일격을 사용하기 위해 A를 입력해야 하는 타이밍이 엄청나게 까다롭다. B를 연타하다가 맥시의 팔에 모이는 전기(?) 혹은 맥시의 다리의 변화를 보면서 타이밍을 익혀 A를 누르는 것이 그나마 좋은 방법.

천추 · 계락일(천추세 중 KA)과 천추 · 도화룡(천추세 중 K(K))

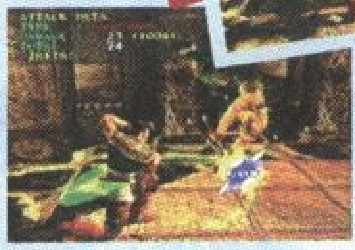


◀계패룡

▼천추세



▼천추 · 계락일



천추세 중에 나가는 계문반과 가도범형이라고 보면 된다. 쉽게 천추의 자세를 잡기 위해서는 기본기 면탄(B) 혹은 계패룡(↓KB)을 이용하는 것이 좋다. 역시, 마치 하나의 커맨드인 것처럼 타이밍을 맞춰서 ↓KBKA 혹은 ↓KBK(K)를 입력해주면 된다.

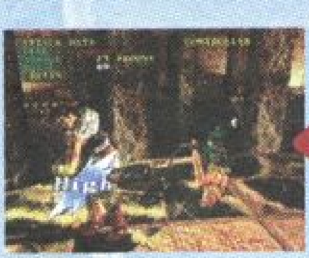
옥충 · 가해좌(옥충세 중 KK)



▲백범폐



▲옥충세



▲상단



▲하단

옥충세에서 나가는 하상 판정의 발차기. 하단을 맞으면 반드시 상단도 연계된다. 옥충의 자세를 쉽게 잡기 위해서는 백범폐(←A)를 사용하는 것이 좋다.

축이동 · 녹존(A+K)



▲왼쪽 횡이동



▲축이동 · 녹존

왼쪽으로 급격하게 회피를 한 뒤에 녹존의 자세를 잡는 기술. 회피의 각도가 다른 횡이동과는 달리 한번에 상대의 배후에 약간 못 미치는 지점으로까지 이동하는 엄청난 기술. 덕분에 방향만 좋다면 횡공격조차도 간단하게 피해버린다. 왼쪽 횡이동을 한 이후에 이 기술을 사용하면 그 회피 효과를 극대화시킬 수 있다. 다만 회피 후 녹존자세를 잡기 때문에 배후잡기라든지를 사용하는 것은 불가능하다. 이동하여 녹존의 자세를 잡은 만큼 녹존 · 순해룡(녹존세 중 B) 등의 공격기술로서 상대의 배후를 치자.

연속기

맥시는 공중 콤보의 한방 한방이 강력한 캐릭터 이다. 하지만 그 공중 콤보를 자유롭게 사용하기 위해서 먼저 맥시의 연속 공격 시스템에 대해서 설명해 보겠다. 부족한 지면에서 연속기를 적는 것 보다는 연속공격 시스템을 익혀서 맥시를 자유로이 다루게 되는 것이 더욱 흥미로울 것이다.

맥시의 연속 공격 시스템

'자세'라고 하지만 철권 3의 레이 우롱이 취하는 자세들과는 달리 맥시의 자세들은 알아보기 힘들다. 왜냐하면 맨손의 격투가 레이는 학자세, 표자세, 범자세 등 특정한 자세로 몸을 고정시킨 이후에 상황에 맞게 그것을 변화시키지만, 맥시는 몸으로 자세를 취하고 바꾸는 것이 아니라 끊임없이 움직이는 쌍절곤을 휘두르는 방식을 바꾸는 것이기 때문이다. 예를 들어 계패(AA) 이후에 문곡세를 취한다고 하면 문곡세란 자세로 쌍절곤을 들고 있는 것이 아니다. 계패는 오른쪽으로 한번 왼쪽으로 한번 횡공격을 하는데, 왼쪽을 향해 횡으로 쌍절곤을 휘두를 때 쌍절곤이 잠시 맥시의 목 뒤편에 걸쳐지게 된다. 맥시는 곧 이 자세에서 벗어나 다시 원래대로 쌍절곤을 오른쪽 겨드랑이 밑에 고정시키는데, 목 뒤편에 쌍절곤이 잠시 걸쳤던 동작이 바로 '머리쪽 돌리기'인 문곡이다. 예를 든 경우와 같이 이러한 자세들은 잠시 나왔다가 사라질 뿐 맥시는 다시 쌍절곤을 휘둘러 원래 기본 자세인 계양으로 돌아오는 것이다. 따라서 계패 다음에 문곡 · 가비룡을 연결하고 싶다면 계패 동작이 끝난 직후 쌍절곤이 머리 뒤편에 걸린(혹은 걸리려고 하는) 시간동안 KK를 입력해야 하는 것이다. 사실 고유기로 이름이 붙어 있는 몇 가지 기술들은 이러한 쌍절곤 자세의 변화에서 파생된 것이다. 예를 들어 맥시의 AAB는 '류면한타'라는 이름이 붙어서 고유기로서 분류되었지만 사실 그 내용을 보면 계패(AA) ⇨ 문곡세 ⇨ 문곡 · 한타(문곡세 중 B)이다. 마찬가지로 '류파륜'이라는 이름이 붙어있는 BAA는 면탄(B) ⇨ 천추세 ⇨ 파혹랑개(천추세 중 A) ⇨ 옥충세 ⇨ 옥충 · 반랑회(옥충세 중 A)이다.

고유기들 중에 이런 식으로 맥시의 연속공격 시스템으로 만들어진 것은 '류면한타(AAB)', '계파문(BA)', '류파륜(BAA)', '류용영(BAB)', '낙복룡(BABK)', '계랑인(←BA)', '난부도(←BAK)', '계괴선(←BB)', '류와혹남풍(←BBA)'이다. 따라서 이러한 연속공격의 관계와 시스템을 철저히 익혀둔다면 무궁무진한 연속공격을 이룰 수 있다. 이러한 관계에 의하여 만들 수 있는 이론적으로 가장 긴 연속공격은 다음과 같다.

보성 · 천개사도폐 ⇨ 녹존세 ⇨ 순해룡 캔슬 ⇨ 천추세 ⇨ 파혹랑개 ⇨ 옥충세 ⇨ 옥충 · 반랑항 ⇨ 거문세 ⇨ 거문 · 용해쇄 ⇨ 문곡세 ⇨ 문곡 · 한타



타키

기술설명

롱 ⇨ 숙(←A)



▲하단을 베고



▲숙의 자세로

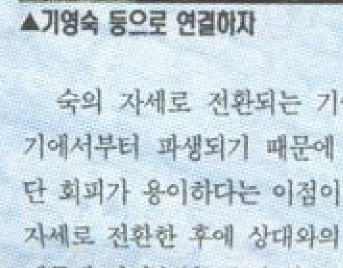


▲기영숙 등으로 연결하자

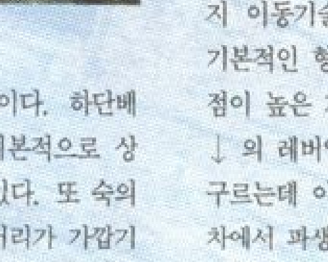
숙의 자세로 전환되는 기술이다. 하단베기에서부터 파생되기 때문에 기본적으로 상단 회피가 용이하다는 이점이 있다. 또 숙의 자세로 전환한 후에 상대와의 거리가 가깝기 때문에 기영숙(숙 중 ↓K) 등 재빠른 기술들로 상대를 기습하기에도 좋다.

십자(BA)

타키가 가지고 있는 여러 연속공격들 중에서 발동속도가 거의 최고로 빠르다. 기본 형태인 십자(BA)는 중상의 판정. 이 기본 형태에서 '십자조(BA(K))', '영십자(BAA)', '십자가(BA→K)', '십자 ⇨ 숙(BA⇩A)', '십자세화(BA A+B or ↑A+B or ↓A+B)' 등 수많은 기술들이 파생되는데 하나같이 쓸만한 것들이다. 특히 발동속도가 빠르다는 것은 상대의 돌진을 저지하거나(나이트메어의 미치광이 연속공격. 아는 사람은 이거 무서운 줄 다 안다) 사소한 딜레이 시간조차 반격할 수 있다는 뜻이 된다. 치고 빠지는 공격의 핵심이 될만한 기술.



▲자, 보라. 세로 한획~



▲가로 한 획. 십자 맞지?

무영수(↓BA)



▲언제 봐도 멋있는 멸귀환 공격

역시 두 번째 공격에 멸귀환을 사용하는 공격. 기술명 중에서 끝이 '수'로 끝나는 기술들은 모두 이 계열의 기술들이다.

풍차(B+K)와 세화(세화)

풍차와 세화는 타키가 가지고 있는 두 가지 이동기술이다. 풍차는 B+K로 사용하는 기본적인 형태가 있으며 앞으로 구르면서 타점이 높은 기술들을 회피한다. 풍차에 ↑ or ↓ 의 레버입력이 들어가는 경우 횡방향으로 구르는데 이것은 따로 '왜차'라고 부른다. 풍차에서 파생되는 기술에는 '차영수(B+K A)', '질풍차(B+K B)', '뇌운차(B+K BB)', '용권차(B+K BK)', '뇌명차(B+K BBB)', '풍참차(B+K BKB)' 등이 있는데, 놀라운 것은 '질살 ⇨ 풍차(↘K B+K)'와 같이 중간에 풍차가 들어가 있는 기술들은 모두 풍차 파생 기술들까지 연결이 가능하다. 세화 역시 ↑ or ↓ 레버 입력으로 축을 비트는 것이 가능하다.

식요탄(←B+K)

상대를 무지 높이 띄우는 하단 판정의 기술. 타키의 공중콤보를 위한 주력 기술이다. 발동



▲ 라이트닝~~

이 약간 느린 것이 아쉽지만 하단 판정이라는 것은 심리전에서 유용하게 쓰일 수 있다는 뜻. '난파식요(AB←B+K)'라는 기술의 모습으로 횡베기, 종베기, 연속기 이후에 곧장 사용할 수 있다. 또 '식영수(←B+K A)'는 식요탄을 캔슬하고 멸귀환을 사용하는 상단베기 기술. 원래 캔슬이 본 용도이긴 하지만, A를 입력하는 타이밍을 조절하여 식요탄 공격판정이 나온 이후에도 사용할 수 있다.

숙(↓↙←)



▲이것이 숙

타키의 특수자세. 커맨드를 입력하면 아더의 이아이(거합)와도 비슷한 공격자세를 취한다. 이 상태에서 '숙영수(숙 중 ←A)', '풍숙(숙 중 A)', '정혼숙(숙 중 B)', '기영숙(숙 중 ↓K)', '황신숙(숙 중 A+B)' 등등의 공격이 나오는데 이 중 특히 쓸만한 것이 풍숙과 기영숙, 정혼숙, 그리고 숙구이다. 풍숙은 상대가 가드한 이후에도 반격의 위험이 적으며, 기영숙은 기습적인 하단, 정혼숙은 발동이 빠른 중단공격이다. 숙구는 숙의 자세 중에서 → 레버 입력으로 나오는 낮은 자세의 돌진이며 레버 조작여하에 따라 그 거리를 조절할 수 있다. 숙의 자세를 잡으면 횡베기, 상단공격들을 회피할 수 있는데 숙구 역시 상단 공격들보다 낮게 앞으로 달려간다. 숙영수를 제외한 모든 숙 파생 기술들은 숙구 중에도 사용이 가능하다.

추천 연속기

타키는 기본 띄우기인 '양익(↘B)', 상대가 배후에 있을 때 나가는 '특수 봉주(등을 보이고 있을 때 B+K)', 그리고 '식요탄(←

B+K)' 이렇게 세 가지 정도의 띄우기를 갖고 있다. 이 중에서 콤보를 넣기 가장 쉽지만 그대신 사용할 기회가 적은 것은 붕주이며, 양익은 많이 사용하게 될 기술인데 반해서 띄우는 높이가 낮기 때문에 콤보를 넣기가 좀 까다로운 편이고, 식요탄은 띄우는 높이가 엄청난 대신에 위치와 타이밍 등이 애매한 단점이 있다. 어쨌든 칼부림 연속기술들은 어느 것을 쓰든지 다 그게 그거일 정도로 콤보에 넣기가 쉽다.

붕주(등을 보이고 있을 때 B+K) ⇨ 주(K) ⇨ 영지치(←B) ⇨ 질공감살(↘KKK)

붕주를 맞추면 상대는 땅에 크게 튕긴다. 이때 K를 높은 타점에서 맞추면 상대가 높이 떠오르는데 영지치를 조금 일찍 집어넣는 듯한 느낌으로 사용하면 나머지는 무리가 없을 것이다.

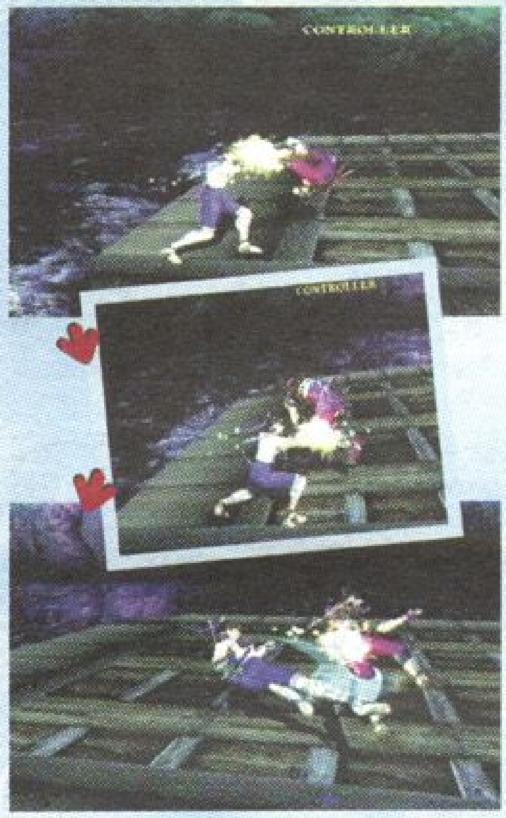
붕주(등을 보이고 있을 때 B+K) ⇨ 주(K) ⇨ 천주(→K) ⇨ 조정벌(BBB)

역시 위의 연속기와 같은 요령. 조정벌의 타이밍만 조금 신경쓰면 쉽다.

양익(↘B) ⇨ 열발(A) ⇨ 영지치(←B) ⇨ 질공감살(↘KKK)

위의 콤보는 완전히 접근하여 카운터로 띄운 경우에 들어간다.





양익(↘B) ⇨ 열발(A) ⇨ 영지치(←B) ⇨ 조괄파(ABK)

여기서부터 양익이 들어가는 모든 콤보는 양익을 중거리 정도에서 맞춘 후의 경우이다.





양익(↘B) ⇨ 연주(KK) ⇨ 질공감살(↘KKK)

식요탄(←B+K) ⇨ 류인(↑ or ↓ A+K A) ⇨ 조정벌(BBB)

식요탄으로 띄운 후에 류인을 맞출 때에는 되도록 오른방향으로 횡이동 한 후에 사용하는 것이 성공률이 높다. 식요탄에서부터 나올 수 있는 공중콤보는 다양하지만 매우 불안정하다.

식요탄(←B+K) ⇨ 류인(↑ or ↓ A+K A) ⇨ 주(K) ⇨ 삼연주(KKK)



상파

기술설명

청려가(AAB)와 청려곡(AA ←B)



▲청려가

청려가는 매우 빠른 공격이라는 것이 큰 장점. 상황에 따라 마지막 공격이 검을 회전시키는 청려곡과 섞어 쓰면 좋다.

기굴소(↘A)



▲이거 정말 좋다

상대를 쓰러뜨릴 수는 없지만 꽤 빠른 속

도로 긴 리치의 하단 횡베기를 한다. 생각외로 리치가 길기 때문에 상대가 종종 맞아주는 기술이며 반격을 받을 위험성도 많지 않다.

장웅영(↙BA)

중단공격 이후에 나가는 하단 찌르기의 속도가 매우 빠르고 상대를 혼란시키기에 유리한 좋은 기술이다. 이런 기술들에서 결정적으로 황성경과 상파의 차이가 드러난다.

상율(일어서며 B)과 상대자(일어서며 bA)



◀상율 페인트

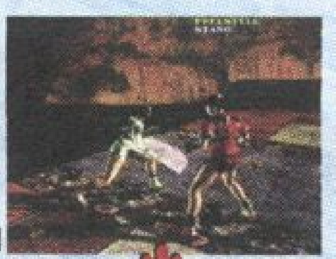


▶하단 공격

상율은 일어나면서 검을 회전시켜 올려 베는 기술이다. 그 자체로서 우수한 기술이며 띄우기 기술의 성격도 지니고 있다. 게다가 일어서며 공격이 나온다는 것은 상파의 특수이동기 유보슬(A+K) 이후에 곧장 연결하여 사용할 수 있다는 말이 된다. 그러나 이런 공격들을 상대방이 예상한다면 상율의 올려 베기 동작 전체를 페인트로 하여 매우 빠른 속도로 하단을 습격하는 상대자를 사용할 것을 권한다. 둘다 훌륭한 기술이다.

병사재(↙B+K)

맥시의 축이동·녹존 기술과 비슷하게 왼쪽으로 크게 회피하면서 검을 내려베는 회피공격 기술이다. 역시 효과를 극대화하기 위하여 왼쪽으로 횡이동한 이후에 곧장 사용해주자.



▶좌측으로 스텝



▲이동의 폭을 봐라!

진보(↓B+K)



▲쾅!



▲곧바로 잡는다!

그 자체로 공격력이 물론 있지만 사실 그것보다는 지진효과를 기대해서 사용하는 경우가 더 많다. 강하게 발을 구르기 때문에 일정한 반경 내에 상대가 들어오면 가드를 하지 않은 경우에는 중심을 잃게 된다. 이 때 곧장 잡기 혹은 띄우기 공격을 사용할 수 있다.

유보슬(A+K)



▲스윽~

하단 판정으로 스윽 이동한다. 당연히 이동중에는 상단 기술들을 손쉽게 피할 수 있다. 유보슬의 중요한 부분은 일어나며 사용하는 유용한 기술들을 모두 연결하여 사용할 수 있다는 것. 따라서 상대의 공격들을 피하면서 접근하여 역습을 가하는데 매우 유리하다.

추천 연속기

상파의 연속기 체계는 황성경의 그것과 비슷한 점이 많다. 다소 여성적인 동작이지만 검술의 원류는 같기 때문. 일단 띄우기 기술은 '승박(↘B)', '수익률(A+B)', '작라율(→A+B)', '향굴자(aB)' 등이고 마무리는 '명류각(→→K)'으로 한다. 대부분 발생 시간이 빠른 기술들이라서 수많은 연속기를 만들어 낼 수 있다.

승박(↘B) ⇨ 화율(BB) ⇨ 수익률(A+B) ⇨ 명류각(→→K) or 잡기













향굴자(aB) ⇨ 화율(BB) ⇨ 수익률(A+B)

향굴자(aB) ⇨ 검절(A) ⇨ 예자(→B) ⇨ 진대자(→BB)

이제 축구도 석세스 열풍!

실황 J리그 퍼펙트 스트라이커2

NINTENDO64

제작사 : 코나미

장르 : 스포츠

발매일 : 발매중 (7월21일)

발매가 : 7,800엔

그래픽	★★★
조작감	★★★★★
스토리	★★★
사운드	★★★★★
소장가치	★★★

SFC 시절부터 지켜온 정통 실황축구에 종지부를 찍을만한 'J리그 퍼펙트 스트라이커 2'가 드디어 발매되었다. 나날이 발전해 가는 다양한 기술과 전술 그리고 다채롭고 흥미로운 연출시스템까지 전편보다 훨씬 강력해진 모습으로 축구매니아들 사이에 또다시 열풍을 불러일으키고 있다!

공략 ··· 심수철

조작방법

공격조작



▲ 타입1을 기준

방향키	선수이동	
A버튼	패스	
B버튼	슛	
C버튼	상	스루패스
	하	대시
	좌	플라이볼(공을 띄우거나 센터링시)
	우	원투패스
Z버튼	버튼을 누른 채로 방향키를 사용해 공을 휘게 하거나 드리블중 점프를 한다	

수비조작

방향키	선수이동	
A버튼	차지 (볼을 뺏는다)	
C버튼	좌	슬라이딩
	하 (연타)	상대선수와 몸싸움
B + A 버튼	숄더차지 (파울이 될 수가 있다)	

이번 J리그2의 특징



▲ 이젠 마음대로 점프!



▲ 골 골 골 !!



▲ 다양한 모션!

이번 작의 특징은 전작(월드컵98)에 비해 기술과 연출면에서 크게 보강되었다는 점이다. 처음 플레이시에는 그 차이를 잘 느끼지 못하지만 우선 실황시스템이 아나운서와 해설자 두 명으로 나뉘어 있다. 또한 전작에선 자동으로 되던 점프도 이젠 Z버튼을 이용해 하나의 기술로 사용할 수 있게 되었다. 구장은 좀더 섬세해져 필드 중 햇빛이 들지 않는 곳은 그늘로 어둡게 표시되고 우천시에는 느닷없이 번개가 쳐 플레이어를 깜짝 놀라게까지 한다. 그외 선수들과 심판의 실랑이 장면도 추가되는 등 다양한 모션이 전작에 비해 더욱 늘었다. 응원소리는 혀를 내두를 정도의 현장감으로 둘러싸여 TV 볼륨을 높이고 싶은 충동을 일으키기 충분하다. 게임에서의 두드러지는 특징은 전작의 시스템적 열세 (선수가 많아지면 게임이 느려짐)로 인해 수비수들은 가만히 뒤에서 필드를 지켰지만 이제는 많은 선수들이 얽히고 설켜 볼키핑을 다툰다. 또 예전엔 공이 발에 붙어 다니는 초자연적 현상을 보여준 반면 지금은 슬라이딩으로 쳐낸 볼도 어디로 튈지 모르는 숨막히는 루즈볼 다툼도 느껴볼 수 있다. 게다가 곳곳에 숨어있는 자랑스런 한국선수들을 찾아 플레이하는 것도 게임의 또다른 묘미가 아닐까?

이번 게임에 등장하는 한국선수



▲ 앗 명보오빠!

카시와 레이솔에 홍명보 선수, 요코하마F 마린즈엔 유상철, 세레소 오사카에 노정윤, 황선홍, 그리고 빗셀 고베에는 김도훈, 하석주, 최성용 등 3명으로 제일 많다. 에디트로 한국외인구단을 만들어 J리그를 평정해보는건 어떨지?

자 이제 나만의 선수를 키우자!

석세스모드



▲ 드디어 축구팬들에게도 석세스가~!

실황야구의 석세스모드를 부러워했던 축구매니아들에게 희소식! 아직 처음이라 그런지 실황야구에 비하면 간단하기 그지없는 구성과 스토리이지만 그래도 일단은 합격점! 다양한 에피소드가 준비되어 있으니 3년동안 주인공을 열심히 키워보길 바란다.

커맨드



▲ 이것이 석세스모드의 기본화면



▲ R키는 스케줄표,
L키는 지나간 대화를 다시 볼 수 있다

모든 커맨드는 그림만 봐도 어떤 것인지 알 수 있게 구성되어있기 때문에 일본어를 전혀 모르는 사람도 쉽게 이해할 수 있다. 결과 역시 좋은 건 빨간색 글씨와 함께 효과음이 나오므로 일본어를 몰라 항상 버튼연타라는 가공할 기술을 쓰는 사람에게 효과적!

- 트레이닝 - 훈련이다! 훈련!
- 휴식 - 떨어진 체력을 보충한다
- 기분전환 - 주로 외출을 한다. 계절에 따라 놀러가기도 한다
- 대화하다 - 특정인물에게 말을 거는 것이다. 주로 감독에게 써먹으면 좋다
- 평가 - 자신에 대한 남들의 평가를 알아보는 것이다
- 상태 - STATUS를 알아본다. 자신의 특기, 아이템, 특징까지 다 나온다
- 설정 - 키콘피그변경이나 세이브를 할 때 사용한다

트레이닝 효과표

종목	골결정력	슛	커브	스피드	대쉬	스테미너	점프	키프	디펜스	패스	런닝
런닝							상승	상승			
단거리질주				상승	하강			하강		하강	
드리블				상승				상승		하강	
헤딩연습	상승				하강		상승				
슛 연습	상승	상승		하강		하강					
수비연습						상승	상승				
플레이스킥	상승	상승					하강				
미니게임						상승	상승				

(골키퍼 시)

종목	키퍼능력	골킥	커브	스피드	대쉬	스테미너	점프	키프	디펜스	패스
반응속도연습	상승	상승		하강	하강					
높은볼연습				하강	상승					
키퍼전용연습	상승	상승			하					



▲ 뛰어라 뛰어!



▲ 초반에 스태미너를 확실히 올려야 나중에 체력이 덜 떨어진다


▲ 프리킥연습은 정말 어렵다

석세스모드 공략

부상율(ケガ率)을 따져가며 트레이닝에 임하라!

부상은 체력(體力)이 떨어지면 발생하기 쉽기 때문에 언제나 남아있는 체력에 주의하지 않으면 안된다. 부상을 당하지 않게끔 하고 싶으면 스태미너를 높이는게 좋고 만약 1번 부상을 당하면 그다음 부상을 당하게 되었을 때 입원하는 경우도 있다. 또한 부상당하게 된다면 오오바야시(大林)코치와 상담해 보는 것도 좋은 결과를 얻을 수 있다.


▲ 뜻하지 않은 부상을 당하는 경우도 있다

컨디션(やる氣)을 잘 조절한다!

컨디션은 언제나 화면 위에 얼굴모양으로 표시된다. 기분 나쁜 일이나 저조할 때 한 단계씩 하강하게 되는데 기분전환 커맨드를 사용해 항상 평균 이상을 유지하도록 하는 것이 좋다.



▲ 운동선수에게 기분전환은 필수!

최대 관건은 감독에게 잘보이기!

이 게임에선 감독(監督)의 평가를 최대한 올려놓는 것이 제일 중요하다. 스케줄 도중 감독이 주인공만을 뻔히 보고 있을 때가 있는데 이때 플레이어 스스로 조작하는 연습모드로 변경될 때가 많다. 감독에게 최대한 말을 많이 걸고 트레이닝도 감독과 코치에게 잘 보이는 연습위주로 해라. 어쩔 수 없다. 시합에 나가기 위해선, 마지막 승격발표까지 감독을 신경을 써야한다.



▲ '감독님은 꼭 누굴 닮으신 것 같아요.' '그래 누굴까?'

석세스모드와 함께 할 등장인물

사와다(澤田)



한때 주인공과 함께 골든콤비라 불리웠던 친구

감독(監督)


이 게임 최대의 특징은 감독에게 잘못보이면 끝장

키도우(鬼頭)코치



실질적으로 팀을 관리하는 코치

이시이(石井)



주인공의 라이벌로 등장. 중학2년까지 브라질에 있다 왔음. 게다가 항상 주인공과 포지션까지 똑같다

오오바야시(大林)코치



주인공이 연습을 안하면 안한다고 핀잔을 준다. 별로 말이 없다

아루노(在野)



놀기 좋아하는 선배. 수다장이로 유명하다. 쿠루미를 좋아함

미야모토(宮本)



컴퓨터로 축구를 분석하는 신세대. 인터넷이 취미. 주인공과 동기이다

요시다(吉田)



팀의 주장. 늠름한 모습이다

다케다(武田)



평범하며 무난한 성격으로 선수들끼리 다리를 잘 놓아주고 있다

쿠루미(くるみ)



학교 옆 식당주인의 딸

프롤로그 골든콤비

주인공은 어릴적 같이 축구를 했던 친구 사와다 (澤田)와 최강의 콤비를 이루며 중학축구를 재패했다. 둘은 크면 J리그에서 같이 활약하자고 약속을 하고 각자 갈 길을 떠난다.



▲ 좋았던 그때 그 시절

■ 입단서 작성

우선 시작하기 전에 자신의 선수부터 작성해야 한다. 이름과 얼굴 포지션 키 호칭 그리고 유스팀을 정하고 나면 그 팀에 입단하는 것부터 게임은 시작된다.



▲ 마음에 드는 얼굴은??

1년간 기본 스케줄 공개

4월 입단 첫 대면 . 키도우(鬼頭)코치가 새로 입단한 선수들을 소개한다. 주인공을 제일 먼저 소개하는데 이때 라이벌인 이시이비(石井)를 볼 수 있다(플레이어가 고른 포지션과 항상 동일한 포지션을 희망한다. 역시 라이벌…). 늠름한 요시다(吉田)주장과 감독을 소개받고 나면 정식으로 커맨드를 사용할 수 있게 된다.



▲ 모두들 의욕이 넘치고 있다! 자 시작이다!

5월 선배로부터 학교 옆 식당주인의 딸인 쿠루미(くるみ)를 소개받게 된다. 1살연하의 귀여운 여자아이인데 첫대면에 자신의 스페셜 음식을 먹어보라고 권하는데 이때 선택할 답변은

'보기만해도 매워보여, 사양할께'
'(의외로 맛있을지도 모르지)'

어차피 게임이니까 사양하지 말고 먹도록 한다. 그럼 주인공이 너무 맵다고 느끼는데 쿠루미는 자신의 음식을 맛있어 하는 줄 알고 기뻐한다(쿠루미 호감도 상승)!



▲ 귀여운 쿠루미짱~

5월부터 감독이 보는 앞에서 트레이닝을 할 수 있다. 프리킥 연습은 처음엔 좀 힘들지만 나중되면 10골중 10골 모조리 다 넣을 수 있는 실력이 된다. 스루패스 버튼을 눌러 시점을 조절해가며 커서를 맞추고 적당한 힘으로 공을 차도록 한다. 단 트레이닝을 거듭할수록 숫능력도 늘어나니 나중엔 조절을 잘해야 한다. 5골이상 넣으면 감독과 코치의 평가치를 올릴 수 있다.



▲ 감독님 보십시오! 제 실력을

6월 소속팀의 톱감독과 대면할 수 있다. 더욱 마음가짐을 바로하고! 밤에 혼자 남아 연습하고 있는 요시다 주장을 만날 수 있다. 여기서 요시다는 무리한 연습으로 인해 부상을 당하지만…. 가벼운 부상인 듯 별로 신경쓰지 말라며 넘어간다. 역시 선수는 부상을 조심하지 않으면 안되는 것인가. 락커룸에서 다시 만난 요시다. 대회에 출장하겠다는 의지를 분명히 한다. 걱정되는 주인공. 과연 괜찮을까?



▲요시다주장 무리하지 마세요!

7월 드디어 입단 후 첫 대회시작! 일본 유스클럽 대회! 그러나 주전멤버는 2, 3학년들이 나가게 된다는 말에 약간은 서운해하는 주인공. 가볍게 예선전을 돌파한다. 승리의 기쁨을 함께 나누자! 기분전환 커맨드 그림이 해수욕장으로 바뀌어 있을 것이다. 수영하러 가기 좋은 계절이다. 이왕이면 여자친구와 함께?



▲ 일본 유스클럽 대회 개막!
하지만 주전이 아니다

8월 2주동안 캠프기간이다. 공기 맑고 경치 좋은 곳에서 합숙훈련을 하는 것이다. 디펜스와 프리킥 연습은 직접 조작할 수 있다(커맨드가 빨간색으로 표시되어있다). 이땐 좋아하는 여자가 있어도 멀리 떨어져있기 때문에 전화통화만 할 수 있다! 합숙이 끝나면 집으로 가게 되었다고 좋아하는 주인공을 볼 수 있다. 역시 방학 때도 운동선수는 힘들다.
그 뒤 팀은 승리를 거듭해 유스클럽 대회 결승전까지 올라오게 되지만, 역시 요시다 주장은 제 컨디션이 아니었던 것이다. 그 날밤 무리했던 이유로 인해 방치해두었던 부상이 악화되고 결국은 요시다주장은 병원에 입원하고 소속팀은 패하게 된다.



▲ 요시다주장의 부상!

9월 걱정된 표정으로 병원으로 달려간다. 허나 결과는 역시. 요시다주장은 이제 다시는 축구를 할 수 없게 되었다. 낙심하는 주인공. 발의 부상을 이미 알고 있었는데도 말리지 않았기 때문에 더욱 괴로울 수밖에 없었다. 하지만 요시다주장은 대학진학이 결정되고 앞으로 코치로써 새로운 인생을 살아나가려는 의지를 보여줌으로 팀은 다시 활기를 되찾게 된다. 다음주 새로운 주장은 2학년인 아루노(在野)로 결정되고, 3주째엔 주인공의 생일날이 있다. 선물구걸하러 여기저기 다니는 주인공. 팀메이트나 여자들에게 잘 보일걸 하고 후회하는 기간(발렌타인데이, 크리스마스 등)중 하루다. 만약 아무도 신경 써주지 않는다면 당연히 기분이 안좋아지며 의욕(やる氣)도 다운된다. 4주째 새로운 주장아래 첫 연습시합을 벌이지만 그대로 대패해 아루노는 실의에 빠지게 된다. 하지만 감독과 팀메이트들의 격려가 그를 다시 힘내게 한다!



▲ 새로운 캡틴이 결정되었다!



▲ 생일인데 아무도 없나

11월 2주차에 학교에서 문화제가 열린다. 안가도 상관없지만 이왕이면 가 보는게 좋을 듯



▲ 옛날 학교 동창을 만날 수도 있다

12월 J유스컵 스타팅멤버를 발표한다. 여기서 자신이 얼마나 열심히 선수를 키워 왔으며 감독에게 많은 로비를 했는지를 가늠할 수 있다. 시합에 못 나가게 되면 그냥 벤치를 지켜야하는 신세. 한편 이번 달에는 스키를 타러 갈 수도 있다. 여자친구가 있거나 팀메이트 평가가 좋다면 크리스마스를 즐겁게 보낼 수 있다.



▲ 감독님 저도 내 보내 주세요!

1월 1주차에 신사참배를 하러간다. 그러나 이것도 같이 갈 사람이 없으면 그냥 넘어가게 되는 이벤트니 평소 잘해두는 것이 좋다. 정월 초하룻날 울리는 벨소리가 얼마나 반가운지 모를 것이다.



▲ 흉을 뽑으면 특징을 얻을 수 있다

2월 발렌타인데이가 있는 날이다. 연애에 전혀 관심없이 연습만 했다면 초콜릿은 바라지 않는 것이 좋다. 어쩌다 쿠루미가 그냥 선수전원에게 돌리는 경우가 있긴 하다. 사귀고 있는 여자가 있다면 반드시 초콜릿을 받게되며 이쪽으로 빠지다가 잘못하면 사랑병 (戀の病)에 걸릴 수도 있으니 주의!



▲ 초콜릿! ~충치가 생기는 경우도 있으니 조심!

그후 4월에 또 신입부원을 받으며 2년째가 시작된다. 감독의 신임을 받아 시합에 출전하게 되면 절대 패배하지 않도록 한다 (주전멤버로 임명되는 대로 바로 세이브를 해놓는 것이 좋다). 시합결과는 승격에 엄청난 영향을 주기 때문이다. 이런 식으로 3년째 9월이 되면 승격발표를 하게 되는데 이미 이때가 되면 자동으로 세이브가 되도록 시스템 되어 있어서 여기까지의 세이브로 여러 엔딩을 볼 수 없게 해놓는 치밀함이 돋보이기도 한다. 승격이 안되면 몇 시간(?)의 노력은 허무함이란 이름으로 날려보내는 수밖에…. 건투를 빈다!



▲ 배드엔딩. 진학이라. 그래도 다행이군



▲ 최악! 승격도 안되고 여자친구와도 깨지다니!!!

이벤트 모음

이번 J리그 퍼펙트 스트라이커2에선 이벤트가 상당히 많이 나온다. 기본골격은 변함이 없지만 거의 할 때마다 새로운 일들이 일어나므로 이벤트를 찾아보는 것도 꽤 재미있다. 거의 랜덤형식으로 나오기 때문에 약간은 골치 아플 것이다.



이벤트	결과
새벽5시에 시계가 울린다.	일어나 새벽조깅을 하면 스태미너 팀메이트평가 UP! 그냥 자면 체력이 UP
다리밑에서 미야모토와 만남	연습하면 슛, 대시, 스태미너, 팀메이트평가 UP
정체불명의 여자등장	시합이 끝날 때마다 부족한 면을 체크해줌. 골고루 능력UP
어떤 칭호가 좋아?	다케다의 질문에 대답한다. 포지션에 따라 UP되는 항목변화
연습 중 비가내림	실내연습을 하게되는데 좌우를 잘 선택해 성공하면 '악천후에 강하다' 라는 특징을 얻고 실패하면 '비에 약하다' 라는 약점을 얻게 된다
놀이터에서 공이 날아왔다.	けって返す(돌려주다)를 선택하면 결정력과 슛능력 UP!
혼자 야간까지 연습	納得できる プレイか. . . (납득할 수 있는 플레이인가…)를 선택하면 코치나 감독 평가 UP!
사와다의 부상	철벽남, 폭발남 특징 습득
귀가후 이름모를 이의 편지	주인공을 사모하는 팬이 많은 특기를 습득하게 도와준다
톱감독 앞에서의 연습	左(왼쪽)을 선택하면 스태미너, 키프력, 디펜스 UP!
다리밑에서 연습	프리킥- 커브 UP, 리프팅-키프력 UP
마미(眞美)와의 만남	문화제때 피아노 소리가 들리는 곳으로 가면 된다
라이벌과의 대결	프리킥(FK) - 레벨 60이상- 승리하고 30이하- 주위사람들의 평가 다운 DF, GK - 40이상 - 승리, 20이하 - 주위사람들의 평가 다운.
신발이 섞였다.	이시이(石井)-키프력UP, 미야모토-스피드 키프력UP, 주인공-컨디션(やる氣) UP!
해외클럽 시합	지금까지 시합에 전승하면 가능
어떤 스타일의 축구를 하니?	각기 스타일에 따른 레벨 UP!
실황 월드사커 10탄을 플레이	휴식을 취하다 발생. 게임 승리시 레벨 UP!



▲ 이시이(石井)에게 이겼다!



▲ 미야모토는 안경이 없으면 아무 것도 안보여!



▲ 승격발표시간. BGM은 오로지 긴박한 심장고동 소리뿐



▲ 감독과 의논하다 보면 이런 특기도 부여받는다!



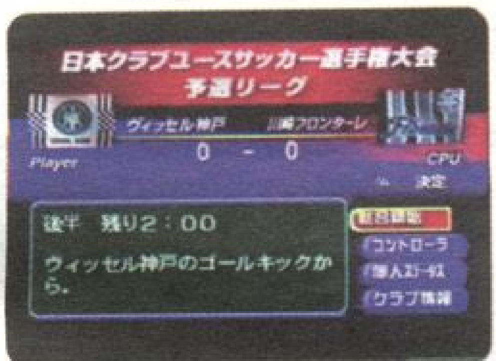
▲ 차범근 감독의 영향? 미야모토의 컴퓨터분석!



▲ 드디어 시합 출장!



▲ 이 여인은 누구인가? 아주 터프하다



▲ 현재 시합의 상황 설명이다.



▲ 누가 이런걸 나에게…



▲ 경기결과에 대한 관중들의 목소리를 들을 수 있다



▲ 왕년의 골든콤비가 오늘의 적이 되다!

역시나 숨겨진 팀이 존재한다! 게다가 일본대표팀엔 나까다(中田)도 등장!

● 토너먼트 우승

돈트물트, 가작스, 유벤코스, 온토스 등장 (세계클럽팀)

● 시나리오 우승

일본대표, 월드대표

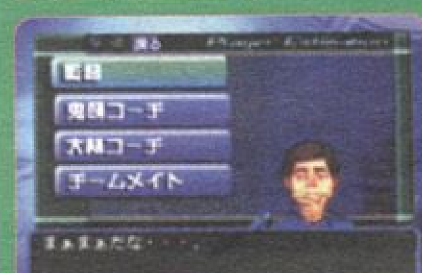
● J리그 모드 우승

세계강호들과의 시합 인터내셔널 매치-프랑스 월드컵 8강팀과의 대전

COLUMN

시합에 대비해두자

1년째 12월에 시행되는 대회가 주인공이 처음으로 출전할 수 있는 시합이다. 그러나 시합 멤버를 선출할 때 감독의 신뢰도가 100이상 되어야 시합에 출전할 수 있다. 화면에 평가가 「그런데로…(まぁまぁだな)」라고 표시될 때까지 감독의 신뢰도를 높여둘 것. 어쨌든 한 시합이라도 많이 출전하는 것이 포인트다.





특징 리스트

특징명	주요 효과
鐵壁男 (철벽남)	결정적인 슛을 연속으로 막았을 때에 컨디션UP
占取り屋 (점취옥)	FW한테 필요한 능력 UP
司令塔 (사령탑)	MF한테 필요한 능력 UP
世界の壁 (세계의 벽)	DF한테 필요한 능력 UP
守護神 (수호신)	GK한테 필요한 능력 UP
ＰＫよわい (페널티킥에 약함)	PK시 파라미터 DOWN
悪天候に強い (악천후에 강하다)	악천후에 컨디션 UP
雨によわい (비에 약하다)	비오는 날은 컨디션 DOWN
回復が早い(遅い) 회복이 빠르다(느리다)	리그전에서 시합후의 체력 회복여부
センスがいい(わるい) 센스가 좋다(나쁘다)	연습으로 능력이 올라가기 쉽다(어렵다)
爆發男(폭발남)	1시합에서 득점할수록 능력(컨디션) UP
お祭り男 (축제남자)	중요한 시합에서 능력 UP
Vゴール男(V골 남자)	연장전에서 능력 UP
勝負 强い (승부에 강하다)	동점, 역전의 슛일 경우 결정력 UP
勝負よわい (승부에 약하다)	동점, 역전의 슛일 경우 결정력 DOWN
逆境につよい (역경에 강하다)	동점, 지고 있을 상황에서 능력 UP
あたりにつよい (맷집이 강하다)	경쟁에 강하게 된다. 슬라이딩 당해도 쉽게 넘어 지지 않는다
イエローマン (옐로우 맨)	(옐로우) 카드가 나오기 쉽다
暑さしらず (더위에 강함)	온도가 높은 시합에서 스태미너 소비가 느리다?
踊り上手 (춤의 달인)	골을 넣은 후 등의 세레모니
野生のカン (야생의 감)	골 앞에 좋은 장소에 위치를 잘 잡는다?
鐵人(철인)	부상을 잘 당하지 않는다

특기 리스트 (선수 작성시 특기 부여 때도 사용됨)

ドリブル(드리블)
대시 때에 드리블의 간격이 짧아진다

フェイント(페인트)
페인트의 치고 나가는 등의 속도 UP

ボレーシュート(발리슛)
발리가 나올 확률이 높아진다. 결정력 UP

ロングスロー(롱스로)
스로인의 던지는 거리 UP, 세트 플레이의 결정력도 UP

ＰＫキッカー(PK킥커)
PK를 찰 때 결정력 UP

ハイボール(하이 볼)
GK의 높은 공에 대한 반응 UP

ダイビングヘッド(다이빙 헤드)
다이빙 헤드가 나올 확률

1對1(1대 1)
키퍼가 1대1 상황이 되었을 때, 반응이 좋아진다.

スルーパス(스루패스)
스루패스가 통과하기 쉽다

ロングシュート(롱슛)
롱슛이 들어가기 쉽다

ヘディング(헤딩)
헤딩의 결정력 UP

スライディング(슬라이딩)
슬라이딩 시에 DF능력UP
파울이 잘 되지 않는다

オーバーヘッド(오버헤드)
오버헤드의 결정력 UP

マンマーク(맨마크)
마크할 때에 보통보다 더 가깝게 붙는다

インターセプト(인터셉트)
적극적으로 패스커트

コーナーキック(코너킥)
코너킥시, 결정력 등의 능력 UP

フリーキック(프리킥)
프리킥시, 결정력 등의 능력 UP

ＰＫキーパー(PK키퍼)
페널티킥시 막을 확률이 높아진다?

ロングパス(롱패스)
빠르게 낙하 위치에서 멈추는 롱패스가 나간다

トラップ(트랩)
트랩 상황에서 상대편에게 공을 잘 뺏기지 않는다

ポストプレイ(포스트플레이)
등뒤로부터의 차지를 당할 때 키프력 UP, 인터셉트도 당하기 어려워진다

보너스! 숨겨진 커맨드 표
(타이틀 화면에서 입력)

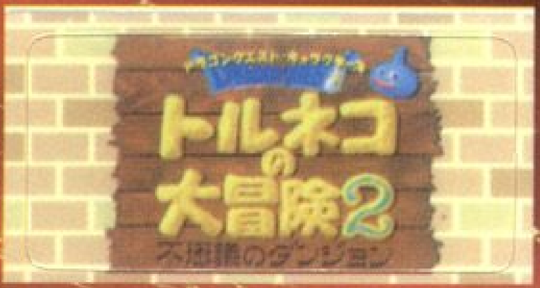
효과	커맨드	내용
세계 대표 (世界代表)	C C C C C C C C B A / Z + START	메뉴에 인터내셔널 매치가 추가된다
해외 클럽 (海外クラブ)	A C C R L C C B / Z + START	해외 클럽팀을 플레이 할 수 있게 된다
드림팀 (ドリームチーム)	下、下、上、上、左、右、左、右、A B / Z + START	일본 드림팀과 월드 드림팀이 출현
대표 선수 숨겨진 얼굴	Z Z Z R R R L L L 下、上、A B / Z + START	선수 작성모드에서 선수의 숨겨진 얼굴 타입을 선택할 수 있게 된다
대두 모드 (デカ頭)	C C C C C C C C B A / Z + START	시합중 선수의 얼굴이 보통보다 크게 표시된다

PS메모리 카드 스티커


STAR IXIOM


front mission 3


BIOHAZARD 3
LAST ESCAPE
©CAPCOM CO.,LTD


トルネコの大冒険2
不思議のダンジョン


MACROSS VF-X2


GALERIANS


WINNING ELEVEN 4


ECHO NIGHT


GT
GRAN TURISMO 2™
THE REAL DRIVING SIMULATOR


ときめき
メモリアル2


GAME
POWER


ときめき
メモリアル2


ときめき
メモリアル2
GAME
POWER